

**PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD N KOTAGEDE 5
YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
Ria Fita Lestari
NIM 09108244017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2013**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD N KOTAGEDE 5 TAHUN AJARAN 2012/2013”** ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing 1



Hidayati, M.Hum

NIP. 19560721 198501 2 002

Yogyakarta, 2 Mei 2013

Dosen Pembimbing 2



Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd.

NIP. 19791212 200501 2 003

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Ria Fita Lestari
NIM : 09108244017
Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD N Kotagede 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan/kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan dosen penguji dalam lembar pengesahan adalah asli, apabila tanda tangan dosen penguji terbukti palsu, maka saya bersedia untuk memperbaiki dan mengikuti yudisium satu tahun kemudian.

Yogyakarta,

Yang menyatakan,



Ria Fita lestari

NIM. 09108244017

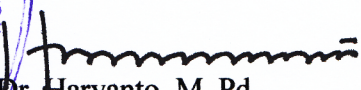
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD N KOTAGEDE 5 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Mei 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hidayati, M.Hum	Ketua Penguji		24-5-2013
Agung Hastomo, M.Pd	Sekretaris Penguji		23-5-2013
M. Djauhar Siddiq, M.Pd	Penguji Utama		23-5-2013
Sekar Purbarini K, M.Pd	Penguji Pendamping		24-5-2013

Yogyakarta, 03 JUN 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Visi tanpa eksekusi adalah lamunan, eksekusi tanpa visi adalah mimpi buruk
(anoname)

Jangan jadikan malas sebagai penghalang kesuksesan mu
(penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini sebagai ungkapan pengabdian cinta yang tulus dan penuh kasih teruntuk:

1. Bapak dan ibu tercinta, terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tak pernah usai, dukungan dan perhatian yang selama ini diberikan.
2. Nusa bangsa dan agama.
3. Almamater tercinta.

**PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD N KOTAGEDE 5
YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh

Ria Fita Lestari

NIM. 09108244017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5 dan untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5 Yoyakarta.

Jenis penelitian ini adalah *pra eksperimen* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan variabel bebasnya adalah media kartu bergambar. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Kotagede 5 yang berjumlah 26 siswa dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Metode pengumpulan data dengan tes, angket dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah soal, angket dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa salah faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil *pre test* dan *post test* siswa. Rata-rata skor *pre test* yaitu sebesar 15,7692 mengalami peningkatan pada skor *post test* menjadi 16,8462, dan berdasarkan hasil analisis rata-rata skor angket minat *pra treatment* dan *pasca treatment* juga mengalami peningkatan yaitu minat awal siswa sebesar 90,4321 meningkat menjadi 94,7308 pada *pasca treatment*.

Kata kunci: *media kartu bergambar, hasil belajar*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada ALLAH SWT atas segala limpahan berkat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD N Kotagede 5 Tahun Ajaran 2012/2013”. Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu .
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Hidayati, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus menjadi dosen pembimbing skripsi 1 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi. dan telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi 2 yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Bapak M. Yuvery, S.Pd SD selaku kepala SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta.
6. Ibu Sudiyati, S.Pd.SD selaku guru kelas IV SD N Kotagede 5 yang telah membantu pada saat penelitian.
7. Siswa kelas IV SD Negeri Kotagede 5 yang telah bersedia sebagai subjek dalam pelaksanaan penelitian.
8. Orang tua dan keluarga tercinta, yang tidak pernah lelah memeberikan kasih sayang dan dukungan ketika penulis mengalami titik jenuh.
9. Kluarga kecil q di kampus Dita Febri, Novi Indah, Winda Erwin, Vina, Sukma, Cipto, lis Fatmawati, yugo, didit terima kasih kalian selalu menjadi penerang jalan ku menuju wisuda, terimakasih support dan bantuannya, kalian istimewa.
10. Septo Anggoro terimakasih telah menjadi pelita ketika penulis mengalami kejenuhan.
11. Teman-teman seperjuangan sahabat C_mania PGSD UNY kelas 8C yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi.

Yogyakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media	10
2. Pengertian Media Pembelajaran	9
3. Fungsi Media Pembelajaran	10

4. Manfaat Media Pembelajaran	13
5. Jenis Media Pembelajaran	17
6. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran	19
B. Kajian Media Kartu Bergambar	25
1. Pengertian Media kartu Bergambar	25
2. Bentuk Kartu Bergambar	26
3. Kegunaan Kartu Bergambar	26
4. Kelebihan Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran	27
C. Kajian Tentang Hasil Belajar	29
1. Hakikat Hasil Belajar	29
2. Domain Hasil Belajar	30
D. Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	36
1. Peran Media Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran	36
2. Pembuatan Media Kartu bergambar	37
a. Rancangan Persiapan	37
b. Proses Pembuatan Media Kartu Bergambar	40
c. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar	40
E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	41
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	41
2. Fungsi dan Tujuan IPS	43
3. Karakteristik Pembelajaran IPS	46
4. Tinjauan Tentang Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	47
F. Penelitian yang Relevan	52
G. Kerangka Pikir	53
H. Hipotesis Penelitian	54
I. Definisi Operasional Variabel	54

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	56
B. Jenis Penelitian	56
C. Desain Penelitian	57
D. Responden Penelitian	57
E. Variabel Penelitian	58
G. Tempat dan Waktu Penelitian	58
H. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Observasi	59
2. Tes	60
3. Angket/Kuesioner	61
I. Instrumen Penelitian	62

1. Lembar Observasi	62
2. Soal.....	62
3. Angket.....	64
J. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	67
1. Validitas	67
2. Reliabilitas	73
K. Teknik Analisis Data.....	75
1. Interpretasi Skor.....	75
2. Statistik Deskriptif	76
3. Pengujian Hipotesis Deskriptif.....	76
 BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....	78
Lokasi penelitian	78
B. Implementasi Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran IPS.....	78
1. Perencanaan.....	78
2. Pelaksanaan Penelitian	79
3. Pre Test.....	79
4. Treatmen 1	80
5. Treatmen 2	81
6. Treatmen 3	82
7. Treatmen 4	83
8. Post test	83
C. Deskripsi Hasil Penelitian	84
1. Data <i>Pre Test</i> Siswa	84
2. Data Post Test Siswa.....	87
3. Data Minat Awal.....	89
4. Data Minat Akhir	92
5. Hasil Uji T.....	95
D. Pembahasan.....	96
E. Keterbatasan Penelitian.....	100
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
DAFTAR LAMPIRAN	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media	24
Gambar 2 Gambar Desain Penelitian.....	57
Gambar 3 Histogram Hasil <i>Pre Test</i>	86
Gambar 4 Histogram Hasil <i>Post Test</i>	88
Gambar 5 Histogram Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	89
Gambar 6 Histogram Skor Minat Awal	92
Gambar 7 Histogram Skor Minat Akhir	94
Gambar 8 Histogram Minat Awal dan Akhir.....	95

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Hasil Perubahan Perilaku	31
Tabel 2 Perilaku siswa yang terkandung dalam ranah afektif dan Psikomotor.....	35
Tabel 3 Waktu Penelitian	59
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Minat Siswa	65
Tabel 5 Tabel hasil uji validitas instrumen soal.....	69
Tabel 6 Butir Soal yang Digunakan Dalam Penelitian	70
Tabel 7 Hasil Uji Coba Validitas Angket Minat Siswa	71
Tabel 8 Butir Angket yang Digunakan Dalam Penelitian.....	72
Tabel 9 Interpretasi Nilai R	74
Tabel 10 Interpretasi Skor	75
Tabel 11 Hasil Skor Pre test	85
Tabel 12 Hasil Interpretasi Skor <i>Pre test</i>	86
Tabel 13 Skor <i>Post Test</i>	87
Tabel 14 Hasil Interpretasi Skor <i>post test</i>	88
Tabel 15 Skor Data Minat Awal	90
Tabel 16 Hasil interpretasi Skor Minat Awal	91
Tabel 17 Skor Data Minat Akhir.....	92
Tabel 18 Hasil Interpretasi Skor Minat Akhir.....	93
Tabel 19 Data T-Test.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 RPP	106
Lampiran 2 Media Kartu Bergambar	140
Lampiran 3 Kisi-kisi Lembar Observasi	144
Lampiran 4 Lembar Observasi	147
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket	151
Lampiran 6 Angket	154
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal	157
Lampiran 8 Soal Tes	160
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Instrumen dan Reliabilitas Instrumen	165
Lampiran 10 Hasil Analisis Data	179
Lampiran 11 Dokumentasi	184
Lampiran 12 Data Hasil Belajar	190
Lampiran 13 Surat-Surat	191
Lampiran 14 Lembar Soal Otentik	198
Lampiran 15 Lembar Angket Otentik	203
Lampiran 16 Lembar Validator	206

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Romiszowski (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991: 8) mengemukakan bahwa belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang efektif antara peserta didik dan pendidik. Pendidik berperan sebagai penyampai pesan, sementara peserta didik merupakan penerima pesan. Idealnya pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan kepada penerima pesan dapat diterima secara optimal. Akan tetapi dalam proses berlangsungnya komunikasi ini kadang-kadang pesan yang sampai pada penerima pesan tidak sesuai dengan apa yang pengirim harapkan.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya media yang dapat menjadi perantara agar komunikasi antara peserta didik dengan guru berlangsung optimal. Peran media pembelajaran di sini sebagai alat untuk memudahkan peserta didik dalam menerima pesan dari guru.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 7) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Standar Isi IPS (BNSP 2006) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai

SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Dari hal penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media kartu bergambar pada pelajaran IPS

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat KKN PPL di SD N Kotagede 5 dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV pada tanggal 16 Juli 2012 ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS guru menggunakan metode ceramah dan cenderung teks book sehingga pembelajaran berlangsung searah pada umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran akibatnya siswa sibuk

sendiri dengan kegiatan masing-masing dengan cara bermain, bercanda, dan berbicara dengan temannya.

Hal tersebut di atas juga dapat menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru haruslah membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan media dan metode yang bervariasi. Hal itu dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menerima pelajaran sehingga hasil belajarnya pun lebih optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ketika melaksanakan KKN-PPL pada tanggal 18 Juli 2012 di SD N Kotagede 5 Yogyakarta penulis mengamati bahwa media kartu bergambar jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada observasi ini peneliti juga mendapatkan data dan dokumentasi nilai mata pelajaran IPS kelas IV pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam di lingkungan setempat. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM yakni 20 siswa dari jumlah siswa 26 (terlampir dalam halaman 195). Nilai pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam di lingkungan setempat ini lebih rendah daripada nilai pada materi lain sehingga peneliti tertarik untuk memilih materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam di lingkungan setempat dengan menggunakan media kartu bergambar.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS misalnya gambar, puzzle, video dan lain-lain, namun dalam penelitian ini peneliti

akan menggunakan salah satu media yaitu media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS kelas IV yang disesuaikan dengan tujuan pengajaran yang ada. Peneliti memilih media kartu bergambar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia 7-12 tahun berada dalam tahap operasional konkrit yaitu dimana anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat kongkrit, selain itu media kartu bergambar juga termasuk media visual yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Dengan menggunakan kartu bergambar sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan media kartu bergambar dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dalam materi mengenal aktifitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. Dalam aspek pengetahuan diharapkan siswa mampu menghafal dan mengingat aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam sebagai dasar pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya. Dalam aspek pemahaman diharapkan siswa mampu menjelaskan dan memberi contoh aktifitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Kemudian pada aspek penerapan atau aplikasi siswa diharapkan dapat memecahkan masalah berdasarkan realitas yang ada

dimasyarakat atau realitas yang ada dalam teks bacaan. Dalam aspek analisis diharapkan siswa dapat mempunyai pemahaman yang menyeluruh dan dapat memilah kan menjadi bagian-bagian yang terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya yaitu dalam materi ini siswa dapat mengidentifikasi proses produksi, distribusi, dan konsumsi dari berbagai soal cerita yang disajikan, untuk hal lain memahami cara bekerjanya.

Dalam ranah afektif penulis memilih aspek Receiving/attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup tepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari yang datang dari dirinya. Dalam ranah afektif ini juga dapat dilihat dari minat siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media kartu bergambar yang telah dirancang.

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Media Kartu Bergambar dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N Kotagede 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013.”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul, sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS masih terpusat pada guru
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS kurang bervariasi
3. Guru menggunakan metode ceramah dan cenderung *teks book* sehingga pembelajaran berlangsung searah
4. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS belum sesuai dengan materi yang diajarkan, dan masih terfokus pada buku paket.

C. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian ini dibatasi pada:

1. Pembelajaran masih terpusat pada guru
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS kurang bervariasi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat rumusan masalah:

1. Bagaimanakah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5?
2. Apakah media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5?

E. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendiskripsikan penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5.
2. Mengetahui pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5.

F. Manfaat Penelitian

Secara garis besar hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Membantu siswa mengatasi kesulitan dalam pelajaran IPS khususnya materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dalam pembelajaran IPS

2. Bagi Guru

Agar proses pembelajaran berlangsung efektif maka media kartu bergambar yang diteliti oleh peneliti hendaknya diterapkan dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gagne dan Brigs (dalam Arief S. Sadiman, 2009:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan Brigs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Sejalan pendapat di atas AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam H. Asnawir dan Basyirudin Usman, 2002:11) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional

Hal tersebut di atas diperkuat dengan pendapat Heinich, dkk (Azhar Arsyad, 1997:4) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan

instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo (Latuheru, 1993: 12) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari definisi-definisi tersebut maka penulis simpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan/pembelajaran apabila mereka (media tersebut) digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad, 1997:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, foto, gambar, grafik, dll. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Tentang media pembelajaran Santoso S. Hamidjojo (John D. Latuheru, 1993:14) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaanya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran (biasanya sudah dituangkan dalam garis-garis besar perencanaan pengajaran (GBPP), yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

Dari beberapa definisi yang telah diungkapkan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajarannya pada khususnya.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (Azhar Arsyad, 1997:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pendapat di atas diperkuat oleh H. Asnawir dan Basyirudin Usman (2002:13) mengemukakan bahwa penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik.

Selanjutnya Levie dan lentz (Azhar Arsyad, 1997:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi

Merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sedangkan media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton (Azhar Arsyad, 1997:20), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu.

- 1) Memotivasi minat atau tindakan.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Memberi instruksi.

Untuk memotivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Ketika mendengar atau menonton bahan informasi para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral atau senang.

Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya minat, kegairahan siswa dalam, dan memantapkan penerimaan siswa terhadap isi pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Dadan Juanda (2006:102) mengemukakan bahwa penggunaan media tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien tetapi materi pelajaran dapat lebih diserap dan diendapkan oleh siswa. Siswa mungkin sudah memahami permasalahan, konsep dari penjelasan guru, tetapi akan lebih lama terekam di benak siswa jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh atau mengalaminya sendiri.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Kemp dan Dayton (Azhar Arsyad, 1997:22) mengungkapkan bahwa meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan sangat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motifasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar yang ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Sejalan dengan pendapat di atas Sudjana dan Rivai (2009:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model lain.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, file, slide, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar, slide, atau simulasi computer.

- e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu yang lama seperti kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti film, video, slide, atau simulasi computer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

5. Jenis Media Pembelajaran

Anderson (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991:68) mengklasifikasikan media ke dalam sepuluh kelompok media pembelajaran yaitu : (1) Audio, (2) Cetak, (3) Cetak bersuara. (4) Proyeksi visual diam, (5) Proyeksi visual dengan suara, (6) Visual gerak, (7) Audio visual gerak, (8) Objek, (9) Sumber manusia dan lingkungan, (10) Komputer. Salah satu penyebab mengapa orang memilih media adalah untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Sekiranya suatu media yang ada telah ada sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka media tersebut dapat dimanfaatkan.

Aneka ragam media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu. Brets (R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, 2003:114) membuat klasifikasi

berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu: suara (audio), bentuk (visual) dan gerak (motion).

Atas dasar ini Brets mengemukakan beberapa kelompok media, sebagai berikut.

- 1) Media audio-motion-visual, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objektif dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah televisi, video, tape dan film bergerak.
- 2) *Media audio-stil-visual*, yakni media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan secara utuh. Seperti *film strip* bersuara, *slide* bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tak bergerak (*television still recordings*)
- 3) Media audio-semi-visual, mempunyai suara dengan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini ialah papan tulis jarak jauh atau *tele black record*.
- 4) Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak, tapi tanpa mengeluarkan suara, seperti film bisu yang bergerak.
- 5) *Media stil-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti *film strip* dan *slide* tanpa suara.
- 6) Media audio, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon, dan audio-tape.
- 7) Media cetak, yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak/tertulis seperti buku, modul dan pamflet.

Adapun media kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam media visual yang berbentuk kartu-kartu yang berisi materi dan gambar yang mendukung materi pembelajaran.

6. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Dick dan Carey (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991:67) menyebutkan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yaitu.

- 1) Ketersediaan sumber.
- 2) Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas.
- 3) Keluwesan, kepraktisan dan daya tahan (umur) media.
- 4) Efektifitas media untuk waktu yang panjang.

Atas dasar uraian mengenai faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media dan saran yang diberikan oleh Dick dan Carey di atas maka dapat disajikan suatu kriteria pemilihan media sebagai berikut:

1) Tujuan

Kalau yang ingin diajarkan adalah suatu proses, media bergerak seperti video, film, atau TV merupakan pilihan yang sesuai. Kalau ingin diajarkan adalah suatu keterampilan dalam menggunakan alat tertentu benda sesungguhnya merupakan pilihan yang sesuai. Kalau tujuannya hanya ingin memperkenalkan faktor atau konsep tertentu media foto, slide, atau realita mungkin merupakan pilihan yang tepat.

2) Karakteristik Siswa

Berapa jumlahnya? Dimana lokasinya? Bagaimana gaya belajarnya? dan berbagai karakteristik lainya yang mempengaruhi pemilihan media itu.

3) Karakteristik Media

Dalam pemilihan media perlu mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasan masing-masing media itu. Media foto misalnya tentu kurang sesuai untuk

mengajarkan gerakan. Sebaliknya media TV akan terlalu mahal mengajarkan fakta yang tak bergerak yang dapat dijelaskan menggunakan slide.

4) Alokasi Waktu

Cukup waktu untuk kegiatan perancangan, pengembangan, pengadaan ataupun penyajian? Semua hal tersebut perlu menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media.

5) Ketersediaan

Tersedianya media yang diperlukan? Tersedianya layanan purna jualnya? Adakah pengelolaanya? Adakah aliran listrik atau baterai untuk mengoprrasikanya?

6) Efektifitas

Apakah efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan? Efektifkan untuk penggunaan dalam jangka waktu yang lama?

7) Kompabilitas

Apakah penggunaan media tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma yang berlaku? Tersediakah sarana penunjang (suku cadang, dan sebagainya) pengoprasiannya? Praktiskah dan luweskah penggunaanya? Bagaimana daya tahan (umur) nya?

8) Biaya

Cukupkah dana yang diperlukan untuk pengadaan, pengelolaanya, dan pemeliharanya? Bagaimana efisiensi dan efektifitas biayanya?.

Untuk dapat menggunakan media pengajaran yang berfungsi optimal dalam mempertinggi kualitas pengajaran, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru sebagai berikut.

- 1) Guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat media pembelajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa.
- 2) Guru terampil membuat media pembelajaran sederhana untuk keperluan pembelajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, serta media proyeksi.
- 3) Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Apabila dinilai penggunaan media tidak dapat mempertinggi kualitas hasil pembelajaran, maka hendaknya guru tidak menggunakannya dan memilih cara lain di luar penggunaan media pengajaran tersebut (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2009:4)

Selanjutnya Ely seperti dikutip oleh Arief S. Sadiman, dkk (2005:85) menjelaskan bahwa dalam media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu ada beberapa hal yang mempengaruhi dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: karakteristik siswa, startegi belajar mengajar yang digunakan, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber belajar, serta prosedur penilaian yang digunakan. Tanpa memperhatikan faktor-faktor tersebut bisa

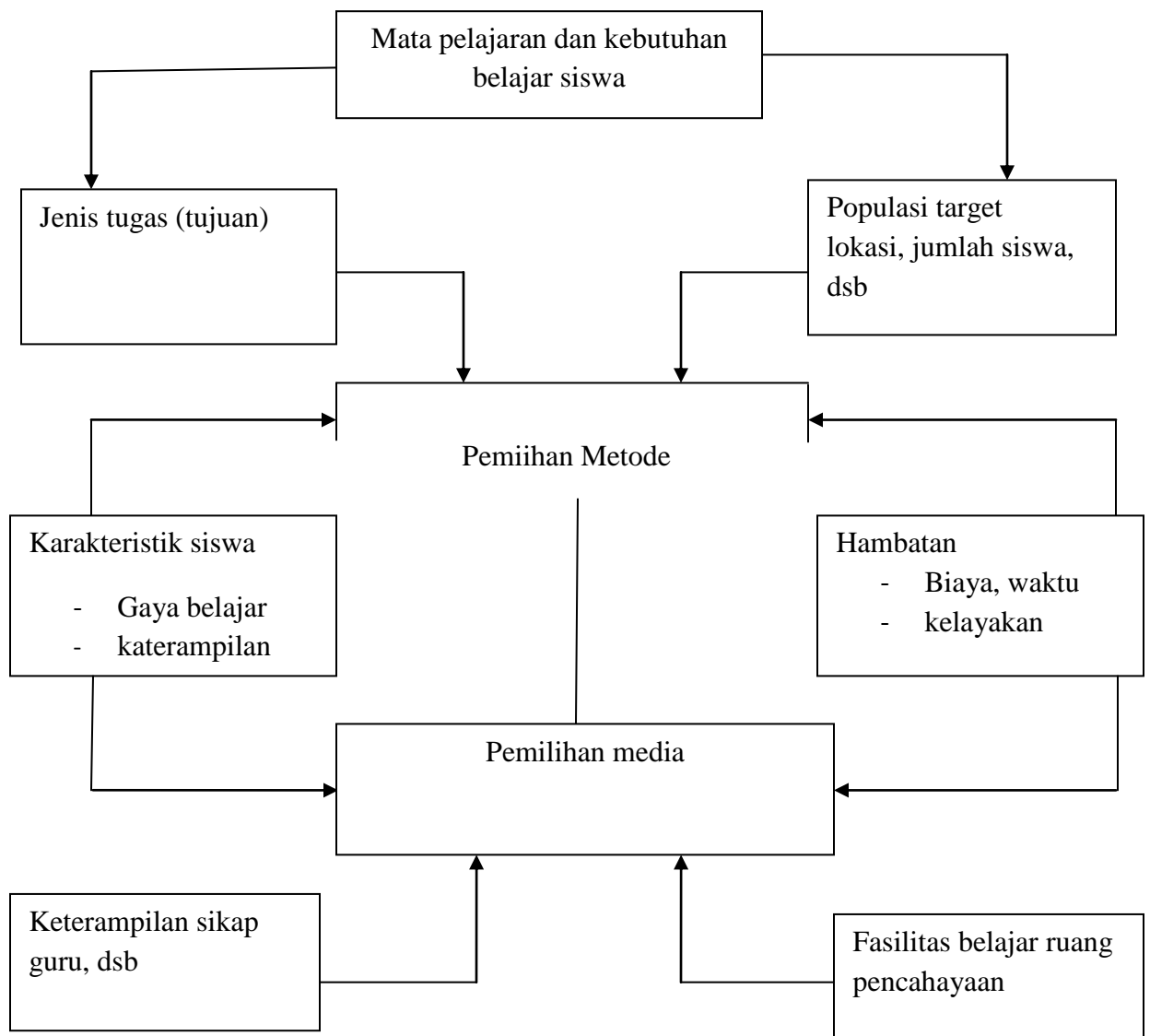
jadi penggunaan media pembelajarn menjadi kurang optimal untuk mempertinggi kualitas hasil belajar siswa.

Adapun kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya bahwa media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian media yang digunakan akan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. Perlu diingat bahwa bahan pelajaran sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa. Oleh karena itu media pembelajaran yang dibuat guru hendaknya mampu memberikan penjelasan yang konkrit kepada siswa atas konsep-konsep yang abstrak tersebut.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran mudah diperoleh ataupun mudah dibuat oleh guru. Yang perlu menjadi pertimbangan adalah terkait dengan tenaga, biaya, dan waktu untuk memperolehnya, maupun untuk membuatnya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Apapun jenis media yang digunakan guru harus mampu menggunakan secara terampil. Sebagus apapun media yang digunakan guru, tetapi apabila tidak dioperasikan secara terampil, maka pesan yang ada di dalam media pembelajaran tidak akan sampai kepada diri siswa secara optimal.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia jangan sampai terjadi waktu yang

tersedia habis hanya untuk mempersiapkan media pembelajaran oleh guru, sehingga penyampaian materinya justru dikesampingkan.

- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa. Tingkat perkembangan berpikir siswa adalah suatu hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran. Tujuannya adalah agar makna yang terkandung dalam media pembelajaran dapat dipahami oleh siswa. Secara umum faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media dapat diamati pada model pemilihan sebagai berikut.



Gambar 1.
Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991: 66)

B. Kajian Media Kartu Bergambar

1. Pengertian Media Kartu Bergambar

Azhar Arsyad (2002:119) *flashcard* atau kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu-kartu tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Sejalan dengan pendapat di atas Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991:30) mengemukakan bahwa *flash cards* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata.

Pendapat di atas diperkuat oleh Sutan (2004:9) menjelaskan bahwa kartu bergambar (*flash cards*) adalah salah satu metode membaca gambar dengan menggunakan kartu untuk memperkenalkan kosa kata, kartu tersebut memuat gambar dan kata yang akrab disekililing anak, misal nama keluarga, buah-buahan serta memiliki huruf yang berukuran besar. Berulang kali kata-kata itu diperlihatkan kepada anak disertai bunyi bacaan sehingga terbentuk suatu rantai kaitan mental, yaitu hubungan antara yang dilihat, diingat dan didengar. (<http://kurtek.upi.edu/>. Diunduh pada 26 juli 2012 pukul 20:50)

Berdasar pendapat para ahli di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa kartu bergambar adalah alat penyampai atau alat yang memudahkan guru untuk

menyampaikan materi atau pesan yang akan disampaikan kepada anak melalui kartu-kartu kata yang diberi gambar sesuai tema yang kita harapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bentuk Kartu Bergambar

Kartu bergambar merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu bergambar juga merupakan gambar yang mempunyai dua sisi, sisi satu menampilkan objek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek. Kartu gambar tersebut disimpan dalam satu kotak yang menunjukkan jumlah kartu dari sebuah kelompok gambar. Kelompok gambar menunjukkan tema gambar (binatang, sayuran, buah-buahan, bagian-bagian tumbuh, nama bilangan, nama kendaraan). (<http://kurtek.upi.edu/>. Diunduh pada 26 juli 2012 pukul 20:55)

3. Kegunaan Kartu Bergambar

Media kartu bergambar mempunyai kegunaan sebagai berikut.

- 1) Untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Menimbulkan kegairahan belajar.
- 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- 5) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Pemilihan gambar-gambar pada kartu bergambar dalam pembelajaran tentu harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar tersebut hendaknya menampilkan gagasan, informasi, konsep-konsep yang mendukung tujuan, serta kebutuhan pengajaran. Pemilihan gambar *flash card* pun harus memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. (<http://kurtek.upi.edu/>. Diunduh pada 26 juli 2012 pukul 20:55)

4. Kelebihan Kartu Bergambar sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam proses interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan untuk memperjelas proses yang berupa informasi materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Menurut Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad 1997:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, foto, gambar, grafik, dll. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Begitu pula dengan *flash card*, kartu bergambar yang diperlihatkan kepada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Azhar Arsyad (2000:89)

mengemukakan bahwa “media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata”.

Media kartu bergambar merupakan media gambar datar termasuk dalam media visual. Dalam penggunaan media kartu bergambar ini memiliki beberapa kelebihan. Arief. S. Sadiman (2009:29) mengemukakan beberapa kelebihan kartu bergambar yaitu: (1) sifatnya konkrit, (2) gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan mata kita, (4) dapat memperjelas suatu masalah, (5) harganya murah, mudah didapat dan mudah digunakan.

Selanjutnya Riva'I (Azhar Arsyad , 1997) mengemukakan beberapa kelebihan kartu bergambar , antara lain.

- 1) Mudah dan praktis.
- 2) Mudah disimpan karena ukurannya tidak terlalu besar.
- 3) Pokok-pokok pembicaraan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar yang dirangkai berurutan.
- 4) Cocok untuk digunakan dalam kelompok kecil (tidak lebih dari 30 orang)
- 5) Selain guru anak ikut dilibatkan pada saat penyajian

C. Kajian Tentang Hasil Belajar

1. Hakikat Hasil Belajar

Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Eko Putro Widoyoko (2010:25) mengemukakan bahwa perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran bersifat fisik dan non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada diri siswa tersebut sebagai hasil proses pembelajaran.

Pendapat ahli di atas diperkuat dengan pendapat Nana Sudjana (1989:22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris . Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruktusional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Soedijarto (Purwanto, 2009:46) yang mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar

sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Mengacu pada pendapat para ahli di atas penulis mengemukakan bahwa hasil belajar IPS adalah perubahan perilaku yang berupa hasil utama pengajaran maupun hasil sampingan pengiring. Hasil utama pengajaran IPS adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran IPS. sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Misalnya setelah mengikuti pelajaran IPS siswa menyukai pelajaran IPS yang semula tidak disukai karena siswa senang dengan cara mengajar guru.

2. Domain Hasil Belajar

Purwanto (2009:48) mengemukakan domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif dan psikomotor. Potensi perilaku untuk diubah, pengubahan perilaku dan hasil perubahan perilaku dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil perubahan perilaku

Input	Proses	Hasil
Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotor	Proses belajar mengajar	Siswa: 1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotor
Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah berubah: 1. efek pengajaran 2. efek pengiring

Adapun penjelasan dari tabel di atas bahwa setiap siswa mempunyai potensi untuk dididik. Potensi itu merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata. Potensi jiwa yang dapat diubah melalui pendidikan melalui domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan atau pembelajaran adalah usaha mengubah potensi perilaku kejiwaan agar terwujud menjadi kemampuan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Ngalim Purwanto (1986:57) menjelaskan bahwa Bloom membagi tingkat kemampuan atau tipe yang termasuk dalam aspek kognitif menjadi enam, yaitu: pengetahuan hafalan, pemahaman/komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif. Nana Sudjana (2005:29) Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks.

- a. Receiving/attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b. Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup tepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari yang datang dari dirinya.
- c. Valuing (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kespakatan terhadap nilai tersebut.

- d. Organisasi, yakni pengembangan diri nilai kedalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan suatu nilai yang dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dan lain-lain.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Di dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni (1) gerakan refleks, (2) keterampilan gerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, (4) keharmonisan atau ketepatan, (5) gerakan keterampilan kompleks, dan (6) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Nana Sudjana (1990:31) dalam proses belajar mengajar di sekolah saat ini, tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang afektif dan psikomotoris. Sekalipun demikian tidak berarti bidang afektif dan psikomotoris diabaikan sehingga perlu dilakukan penilaian.

Yang menjadi persoalan ialah bagaimana menjabarkan tipe hasil belajar tersebut sehingga jelas apa yang seharusnya dinilai. Tipe hasil belajar ranah afektif berkenaan dengan perasaan, minat, dan perhatian, keinginan, penghargaan, dan lain-lain. Manakala seseorang dihadapkan kepada objek tertentu. Misalnya bagaimana sikap siswa pada waktu belajar. Sikap tersebut dapat dilihat dalam hal:

- a. Kemauannya untuk menerima pelajaran dari guru-guru.
- b. Perhatiannya terhadap apa yang dijelaskan oleh guru.

- c. Keinginannya untuk mendengarkan dan mencatat uraian guru.
- d. Penghargaaannya terhadap guru itu sendiri.
- e. Hasratnya untuk bertanya kepada guru.

Sikap siswa setelah pelajaran selesai dapat dilihat dalam hal:

- a. Kemauannya mempelajari bahan pelajaran lebih lanjut.
- b. Kemauannya untuk menerapkan hasil pelajaran dalam praktik kehidupannya sesuai dengan tujuan dan isi yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut.
- c. Senang terhadap guru dan mata pelajaran yang diberikannya.

Kondisi dan karakteristik siswa di atas merupakan ciri dari hasil belajar ranah afektif. Tipe hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku. Contoh-contoh hasil belajar ranah afektif di atas dapat menjadi hasil belajar psikomotoris manakala siswa menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung di dalam ranah afektifnya sehingga kedua ranah tersebut, jika dilukiskan, akan tampak sebagai berikut.

Tabel 2
Perilaku siswa yang terkandung dalam ranah afektif dan psikomotor

No	Hasil belajar afektif	Hasil belajar psikomotoris
1	Kemauan untuk menerima pelajaran dari guru	Segera memasuki kelas pada waktu guru datang dan duduk paling depan dengan mempersiapkan kebutuhan belajar
2	Perhatian siswa terhadap apa yang dijelaskan oleh guru	Mencatat bahan pelajaran dengan baik dan sistematis
3	Penghargaan siswa terhadap guru	Sopan, ramah, dan hormat kepada guru pada saat guru menjelaskan pelajaran
4	Hasrat untuk bertanya kepada guru	Mengangkat tangan dan bertanya kepada guru mengenai bahan yang belum jelas
5	Kemauan untuk mempelajari bahan pelajaran lebih lanjut	Keperpustakaan untuk belajar lebih lanjut atau meminta informasi kepada guru tentang buku yang harus dipelajari atau segera membentuk kelompok untuk diskusi
6	Kemauan untuk menerapkan hasil pelajaran	Melakukan latihan diri dalam memecahkan masalah berdasarkan konsep bahan yang telah diperolehnya atau menggunakannya dalam praktek kehidupannya.
7	Senang terhadap guru dan mata pelajaran yang diberikanya	Akrab dan mau bergaul, mau berkomunikasi dengan guru, dan bertanya atau meminta saran bagaimana mempelajari mata pelajaran yang diajarkanya

Tipe hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa manusia mempunyai perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor

D. Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Hasil belajar siswa

1. Peran Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam proses interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan untuk memperjelas proses yang berupa informasi materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Heinich, dkk (Latuheru, 1993:23) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo (Latuheru, 1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan,

pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Begitu pula dengan kartu bergambar, kartu bergambar yang diperlihatkan kepada siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media kartu bergambar tergolong dalam media berbasis visual yang memegang peranan penting dalam proses belajar. Arsyad (2000:89) mengemukakan bahwa, “ media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata”.

Dari uraian di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kegairahan siswa dalam mengikuti pelajaran, dapat menghindari kejenuhan, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat mempermudah dan memperjelas penyampaian pesan tau materi dari guru kepada siswa.

2. Pembuatan Media Kartu Bergambar

1) Rancangan Persiapan

a) Menetapkan tujuan dan tema kegiatan dengan menggunakan kartu bergambar

Sebagaimana telah dikemukakan tujuan media antara lain adalah untuk memperjelas penyampaian pembelajaran sesuai apa yang diharapkan tercapai untuk mengembangkan kognitif, bahasa, emosi, sosial, dan konsep diri. Adapun tema-tema yang dapat digunakan dalam *flash card* untuk anak SD antara lain: alat transportasi,

rekreasi, pekerjaan, kenampakan alam, dan lain-lain. Namun guru perlu menetapkan tujuan pengembangan aspek perkembangan tertentu dan dalam penggunaan media *flash card* memang betul-betul tepat. Tema yang dipilih untuk kegiatan dalam menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV adalah tema yang dekat dengan kehidupan siswa, yang menarik minat untuk melibatkan pikiran dan perasaannya dalam kegiatan belajar mengajar tersebut.

b) Menetapkan Rancangan Pembuatan *Flash Card*

Dalam memilih media untuk kepentingan yang disesuaikan dengan tema harus disesuaikan dengan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- (1) Kesederhanaan, secara umum kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.
- (2) Keterpaduan, mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.
- (3) Penekanan, meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa.
- (4) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan walaupun tidak seluruhnya simetris.
- (5) Bentuk-bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian.

- (6) Garis yang digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
- (7) Tekstur, tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus.
- (8) Warna, warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik.
- (9) Ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak.
- (10) Kemudahan memperoleh media.
- (11) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- (12) Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- (13) Sesuai dengan taraf berpikir anak.

c) Menetapkan Rancangan Pelaksanaan Penggunaan Media *Flash Card*

Sesuai dengan pengembangan tema dan media yang dipilih maka guru dapat menetapkan bahan dan alat yang diperlukan misalnya, guru telah menetapkan tujuan dan tema, dalam penelitian penulis menetapkan aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam di lingkungan sekitar, bentuknya tanya jawab antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Alat dan bahan yang digunakan yaitu kartu kata yang diberi gambar bermacam-macam jenis aktivitas ekonomi dan dibalik gambar tersebut diberi kata-kata yang sesuai dengan gambar tersebut.

2) Proses Pembuatan Media Kartu Bergambar

Langkah-langkah pembuatan kartu bergambar setelah selesai membuat rancangan adalah sebagai berikut:

- a) Mencari gambar diinternet yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- b) Membuat desain kartu bergambar pada computer dengan menggunakan *Microsoft office corel draw*.
- c) Setelah desain selesai dibuat, kartu bergambar siap diprint dipercetakan menggunakan kertas ifori.
- d) Gunting kartu bergambar yang telah selesai diprint.

3) Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar

- a) Mengenalkan media kartu bergambar kepada para siswa agar siswa tidak merasa asing dengan media yang akan digunakan.
- b) Menjelaskan aturan permainan kartu bergambar.
- c) Menarik perhatian dan minat anak dalam kegiatan Tanya jawab dan permainan kartu kata gambar dalam kelompok kecil.
- d) Mengomunikasikan tujuan yang ingin dicapai.
- e) Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar.
- f) Mengadakan *pre test* dan *post test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar.
- g) Melakukan refleksi.

E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pertama-tama dikemukakan definisi resmi yang pernah dicantumkan dalam suatu laporan dari komite kurikulum 1916 di Amerika Serikat yang menyatakan bahwa studi sosial atau IPS itu merupakan hal yang diartikan sebagai mata pelajaran yang secara langsung berhubungan dengan orang sebagai anggota dari kelompok-kelompok sosial. Edgar Wesley (Max Helly Waney, 1989:60) diperoleh definisi yang lebih konkrit yaitu bahwa studi sosial itu merupakan bagian atau beberapa aspek dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasikan untuk dipakai di sekolah-sekolah atau dalam situasi instruksional lainnya. Dikatakan pula bahwa studi sosial adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pedagogis di sekolah-sekolah. Hampir senada dengan itu adalah definisi dari Jarolimek (Max Helly Waney, 1989:60) yang menyatakan bahwa studi sosial adalah bagian dari ilmu sosial yang dipilih untuk tujuan-tujuan instruksional, sedangkan esensi dari studi sosial adalah studi tentang manusia dan hubungannya dengan lingkungan dan fisiknya.

Standar Isi IPS (BNSP 2006) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang

demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Dalam buku pedoman khusus Bidang Studi IPS menurut kurikulum 1975 (N. Daldjoeni, 1995:7) didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan tentang manusia di dalam kelompok yang disebut masyarakat, dengan menggunakan ilmu politik, ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan sebagainya. Nu'um Soemantri (Max Helly Waney, 1989:62) menyatakan bahwa IPS mempunyai arti sebagai mata pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan ditingkat sekolah dasar, menengah, sekolah lanjutan pertama dan sekolah lanjutan tingkat atas. Kemudian definisi dari D. Nasution (Max Helly Waney, 1989:62) menyatakan bahwa IPS ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan sosialnya dan bahanya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, dan psikologi.

R. Soetjipto (1980:4) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kelompok ilmu pengetahuan yang masing-masing mempunyai tugas dibidangnya yaitu: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, dan psikologi. Daldjoeni (1998:9) IPS tidak lain adalah hubungan individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, serta kelompok dengan alam.

2. Fungsi dan Tujuan IPS

Secara resmi tujuan IPS pernah dikemukakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yaitu seperti yang tercantum dalam buku induk untuk pembangunan (1972), menyatakan bahwa IPS adalah studi sosial untuk sekolah-sekolah di Indonesia yang bertujuan untuk ikut mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu suatu usaha untuk membimbing warga Indonesia menjadi manusia yang berprilaku, berkesadaran dan berketuhanan, kesadaran bermasyarakat dan mampu membudayakan alam sekitar. Oemar dan abiding (Max Helly Waney, 1989:63).

Dengan demikian ada berbagai dimensi dalam mengembangkan kepribadian siswa yaitu melalui:

- 1) Hubungan antara manusia dengan benda-benda sekitarnya (uang, harta, rumah, kendaraan, dan sebagainya). Bagaimana ia harus bersikap terhadap benda-benda tersebut
- 2) Hubungan antara manusia dan manusia.
- 3) Hubungan antara manusia dan masyarakat sekitarnya.
- 4) Hubungan antara manusia dan lingkungan alamnya.

5) Hubungan antara manusia sebagai makhluk dengan tuhan sebagai khalik nya.

Berdasarkan pandangan tersebut maka tujuan IPS dapat dinyatakan sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kesadaran ekonomi rakyat.
- 2) Meningkatkan kesejahteraan jasmani dan rohani.
- 3) Meningkatkan efisiensi, kejujuran dan keadilan dalam pelayanan umum.
- 4) Meningkatkan mutu lingkungan.
- 5) Menjamin keamanan dan keadilan bagi semua warganya.
- 6) Memberi pengertian tentang hubungan internasional.
- 7) Meningkatkan saling pengertian tentang kerukunan nasional
- 8) Memelihara keagungan sifat-sifat kemanusiaan, kesejahteraan rohani, jasmani, dan tata susila.

Menurut Mulyono Tj dan kawan-kawan (Max Helly Waney, 1989:64) dengan bertitik tolak dari tujuan pendidikan nasional maka tujuan pendidikan IPS di Indonesia diperinci sebagai berikut:

- 1) Aspek Pengetahuan dan Pemahaman

Pengetahuan yang dapat diperoleh melalui pengajaran IPS antara lain:

- a) Pemahaman tentang sejarah kebudayaan bangsa sendiri dan umat manusia.
- b) Lingkungan geografis tempat manusia hidup serta interaksi antara manusia dan lingkungan fisiknya.
- c) Cara manusia memerintah negaranya.
- d) Struktur kebudayaan dan cara hidup manusia di Negara sendiri dan di Negara-negara lain, baik yang dekat maupun yang jauh.

- e) Cara manusia membudayakan lingkungannya untuk menjamin hidupnya dan mempertinggi kesejahteraan bangsanya.
 - f) Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap hidup manusia, terhadap peningkatan taraf hidup manusia, reaksi kemampuan untuk memproduksi dan mendistribusi barang dan jasa, komunikasi, transport, dan sebagainya.
 - g) Pengaruh penambahan penduduk terhadap lingkungan fisik dan sumber tenaga alam.
- 1) Aspek Nilai dan Sikap
 - 1) Mengakui dan menghormati sika hartak manusia.
 - 2) Mengakui dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila.
 - 3) Menghayati nilai-nilai dalam agama masing-masing.
 - 4) Memupuk sikap toleransi sesame umat beragama.
 - 5) Menghormati perbedaan dalam adat istiadat, kebudayaan suku bangsa dan bangsa-bangsa lain.
 - 6) Bersikap positif terhadap bangsa dan negaranya dan rela membangun dan mempertahankannya.
 - 7) Menghormati milik orang lain dan milik negara.
 - 8) Memupuk sikap terbuka bagi perubahan-perubahan di dunia dan nilai-nilai berdasarkan norma-norma yang telah dimilikinya.

2) Aspek keterampilan

Aspek keterampilan dalam IPS bertalian dengan kesanggupan untuk mewujudkan pengetahuan dan pemahamannya ke dalam perbuatan, sehingga ia dapat memperkenalkannya kepada masyarakat. Bentuk-bentuk keterampilan tersebut antara lain:

- a) Kecakapan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, bacaan, ceramah, diskusi, film, dan sebagainya.
- b) Keterampilan berfikir, menginterpretasi dan mengorganisasi, informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.
- c) Kecakapan untuk meninjau informasi secara kritis membedakan antara fakta dan pendapat.
- d) Kecakapan untuk mengambil keputusan berdasarkan fakta dan pendapat.
- e) Kecakapan dalam menggunakan metode pemecahan masalah.
- f) Keterampilan dalam menggunakan alat-alat IPS seperti memahami globe, peta, grafik, tabel, dan sebagainya.
- g) Keterampilan dalam membuat laporan, menggambar peta, mengadakan observasi, wawancara dan mengadakan penelitian sederhana

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

Hidayati (2002:19-20) menyebutkan ciri khusus pengajaran IPS pada masa sekarang antara lain:

- 1) Tujuan pangajaran IPS adalah menjadikan warga negara yang baik.

- 2) Selain mencakup pengetahuan dan metode penyelidikan ilmiah dari ilmu-ilmu sosial, IPS juga mencakup komponen-komponen lain seperti pendidikan, etika, pertimbangan, filsafat, agama, sosial, serta bahan pengetahuan dari disiplin ilmu yang berbeda.
- 3) Salah satu komponen pengambilan keputusan secara rasional dalam pendidikan.
- 4) Komponen keterampilan-keterampilan dasar yang terdiri dari keterampilan berfikir (intelektual), kemampuan melakukan penyelidikan (inquiri), keterampilan studi (akademik), dan keterampilan sosial.
- 5) IPS menekankan pada model-model pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Tinjauan Tentang Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Rita Eka Izzati, dkk (2008:104) masa kanak-kanak akhir sering disebut masa usia sekolah atau masa sekolah dasar. Masa ini dialami anak pada usia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan masa remaja awal yang berkisar pada usia 11-13 tahun. Pada masa ini anak sudah matang bersekolah dan sudah siap masuk sekolah dasar. Adapun ciri perkembangan fisik anak sekolah dasar yaitu sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik cenderung lebih stabil atau tenang sebelum memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat. Masa yang tenang ini diperlukan oleh anak untuk belajar berbagai kemampuan akademik. Anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat serta belajar berbagai keterampilan. Kenaikan tinggi dan

berat badan bervariasi antara anak yang satu dengan yang lain. Peran kesehatan dan gizi sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan.

2. Jaringan lemak berkembang lebih cepat daripada jaringan otot yang berkembang pesat pada masa pubertas. Perubahan nyata terlihat pada sistem tulang, otot dan keterampilan gerak. Keterampilan gerak mengalami kemajuan pesat, semakin lancar dan lebih terkoordinasi dibanding dengan masa sebelumnya. Berlari, memanjat, melompat, berenang, naik sepeda, main sepatu roda adalah kegiatan fisik dan keterampilan gerak yang banyak dilakukan oleh anak. Untuk kegiatan ini melibatkan kerja otot besar anak laki-laki lebih unggul daripada anak perempuan.
3. Kegiatan fisik sangat perlu untuk mengembangkan kestabilan tubuh dan kestabilan gerak serta melatih koordinasi untuk menyempurnakan berbagai keterampilan. Selain itu perbedaan seks dalam pertumbuhan fisik menonjol dibanding tahun-tahun sebelumnya.

Karakteristik perkembangan kognitif menurut piaget (Rita Eka Izzati, dkk, 2008:105) masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkrit dalam berfikir (usia 7-12 tahun), adapun ciri-ciri anak pada masa operasional konkrit adalah sebagai berikut:

1. konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual, anak mampu menggunakan

kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Anak mampu berpikir logis meski masih terbatas pada situasi sekarang .

2. berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial. Terjadi peningkatan dalam pemeliharaan, misalnya memelihara alat mainannya. Mengelompokkan benda-benda yang sama ke dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Ia mulai banyak memperhatikan dan menerima pandangan orang lain. Materi pembicaraan lebih ditujukan kepada lingkungan sosial, tidak pada dirinya sendiri. Berkembang pengertian tentang jumlah, panjang, luas dan besar.
3. Anak dapat melakukan banyak pekerjaan pada tingkat yang lebih tinggi daripada yang dapat mereka lakukan pada masa sebelumnya. Pemahamannya tentang konsep ruang, kualitas, kategorisasi, konversi dan penjumlahan lebih baik.
4. Keputusan tentang sebab akibat akan meningkat. Bisa berpikir induktif, yaitu dimulai dengan observasi seputar gejala atau hal yang khusus dari suatu kelompok masyarakat, binatang, objek, atau kejadian, kemudian menarik kesimpulan.
5. Mengerti perubahan-perubahan dan proses dari kejadian-kejadian yang lebih kompleks serta saling berhubungan.

Perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar terus tumbuh pada masa ini. Anak lebih baik kemampuannya dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi lisan dan tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa nampak pada perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa.

Perkembangan bicara anak usia sekolah dasar lebih terkendali dan terseleksi anak menggunakan kemampuan bicara sebagai bentuk komunikasi, bukan semata-mata sebagai bentuk latihan verbal. Bila pada masa kanak-kanak awal anak berada pada tahap mengobrol, maka kini banyaknya bicara makin lama makin berkurang. Pada umumnya anak perempuan berbicara lebih banyak daripada anak laki-laki. Anak laki-laki pendapat bahwa terlalu banyak bicara kurang sesuai dengan peranannya sebagai laki-laki. Kemampuan berbicara ditunjang oleh perbendaharaan kata yang dimiliki.

Perkembangan moral anak usia sekolah dasar ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral terlihat dari perilaku moralnya di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma di masyarakat. Perilaku moral dari perkembangan kognitif dan emosi anak.

Perkembangan emosi pada masa anak-anak akhir yang nyata misalnya: takut, amarah, cemburu, irihati kerap kali disebut sebagai emosi yang tidak menyenangkan atau "*unpleasant emotion*" merugikan perkembangan anak. Sebaliknya emosi yang menyenangkan atau "*pleasant emotion*" seperti: kasih sayang, kebahagiaan, rasa ingin tahu, suka cita, tidak saja membantu perkembangan anak tetapi sesuatu yang sangat penting dan dibutuhkan bagi perkembangan anak. Ciri-ciri emosi pada anak adalah sebagai berikut:

1. Emosi anak berlangsung relatif lebih singkat (sebentar).
2. Emosi anak kuat atau hebat.

3. Emosi anak mudah berubah.
4. Emosi anak nampak berulang-ulang.
5. Respon emosi anak berbeda-beda.
6. Emosi anak dapat diketahui atau dideteksi dari gejala tingkah lakunya.
7. Emosi anak mengalami perubahan dalam kekuatannya.
8. Perubahan dalam ungkapan-ungkapan emosional.

Pada perkembangan sosialnya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana dia berada. Dunia sosio-emosional anak menjadi semakin kompleks dan berbeda pada masa ini. Interaksi dengan keluarga dan teman sebaya memiliki peranyang penting. Sekolah dan hubungannya dengan guru menjadi hal yang penting dalam hidup anak. Pemahaman tentang diri dan perubahan dalam perkembangan gender dan moral menandai perkembangan anak selama masa kanak-kanak akhir.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa anak kelas IV masih sangat besar rasa ingin tahunya. Konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkrit. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual yang bersifat konkrit sehingga media seperti benda yang sebenarnya, gambar, bagan dan sebagainya akan lebih mudah untuk dipahami daripada hal yang abstrak.

F. Penelitian yang Relevan

1. Purwanti (Skripsi, 2011) Keefektifan Media Kartu Bergambar (*flash card*) Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Siswa Kelas XI SMA N 6 Purworejo. Hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan media kartu bergambar (*flash card*) dengan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media kartu bergambar (*flash card*).
2. Erlinawati (Skripsi, 2011) Optimalisasi Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Kelas III SD N Gedongkiwo Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar serta peningkatan pemahaman konsep atau hasil belajar kognitif pada siswa kelas III SD N Gedongkiwo.

G. Kerangka Pikir

Materi pada pelajaran IPS di sekolah dasar cenderung bersifat abstrak sehingga dalam proses pembelajaran perlu membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media juga dapat menghubungkan materi-materi khususnya pada materi IPS yang bersifat abstrak menuju hal-hal yang konkrit yang dekat dengan lingkungan siswa.

Dalam penggunaan media kartu bergambar ini memiliki beberapa kelebihan. Arief. S. Sadiman (2009:29) mengemukakan beberapa kelebihan kartu bergambar yaitu: (1) sifatnya konkrit, (2) gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, gambar-gambar yang tercantum dalam media kartu bergambar ini dapat menyajikan hal-hal yang terjadi dimasa lampau (3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan mata kita, dengan media kartu bergambar dapat menyajikan gambar dan keterangan pendukung terhadap materi-materi yang sulit untuk dibayangkan atau sulit diamati, (4) dapat memperjelas suatu masalah, (5) harganya murah, mudah didapat dan mudah digunakan.

Sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yaitu pada usia 7-12 tahun termasuk dalam ranah perkembangan kognitif piaget dalam ranah operasional konkrit yang ditandai dengan siswa mampu memecahkan masalah dengan hal-hal yang bersifat konkrit, kemudian siswa juga dapat berfikir logis terhadap hal-hal yang konkrit, maka sesuai dengan taraf perkembangan kognitif anak usia kelas IV SD untuk membantu siswa berpikir konkrit penggunaan media kartu bergambar dalam

pembelajaran dapat mengkonkrtikan hal-hal yang abstrak, dengan media kartu bergambar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran media kartu bergambar juga dapat memperkuat ingatan siswa dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis deskriptif tentang media kartu bergambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013

I. Definisi Operasional Variabel

1. Media kartu bergambar

flashcard atau kartu bergambar dalam penelitian ini berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flash card* dalam penelitian ini berukuran 6 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu-kartu tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

2. Hasil belajar

hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup dua ranah kognitif berupa nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar pada materi aktivitas ekonomi yang

berhubungan dengan sumber daya alam di lingkungan setempat, sedangkan dalam ranah afektif yang akan diukur yaitu yang berhubungan dengan minat siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar yang diukur dengan menggunakan instrumen angket.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

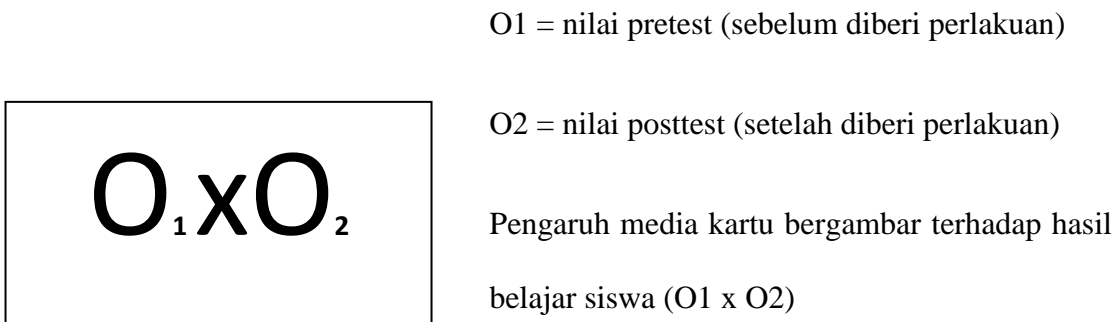
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan menggunakan data statistik berupa angka. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011:13) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif.

B. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian pra eksperimen, (Emzir, 96) mengemukakan bahwa desain pra eksperimental dinamakan demikian karena mengikuti langkah-langkah dasar eksperimental, tetapi gagal memasukkan kelompok control, dengan kata lain, kelompok tunggal sering diteliti, tetapi tidak ada perbandingan dengan kelompok nonperlakuan dibuat.

C. Desain Penelitian .

Desain penelitian ini menggunakan *one-group pre test-post test design*, (Sugiyono, 2009:110) dalam desain ini terdapat *pre test*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dalam penelitian ini peneliti memberikan *pre test* sebelum adanya perlakuan dan memberikan *post test* setelah adanya perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 2
Desain penelitian

D. Responden penelitian

Suharsimi Arikunto (2010:188) menjelaskan bahwa responden berasal dari kata “respon” atau penanggap, yaitu orang yang menanggapi. Dalam penelitian, responden adalah orang yang diminta memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Keterangan tersebut dapat disampaikan dalam bentuk tulisan, yaitu ketika mengisi angket, atau lisan ketika menjawab wawancara.

Berdasarkan pendapat diatas maka responden penelitian yang akan digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD N Kotagede 5 Yogyakarta. Dengan jumlah siswa 26, yang terdiri 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

E. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu, variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). (Sugiyono, 2009:61) Variabel bebas adalah variabel yang dipilih untuk dicari pengaruhnya terhadap variabel tergantung, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang kehadirannya dipengaruhi oleh variabel lain. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*) adalah media kartu bergambar.
2. Variabel terikat (*dependent*) adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5 Yogyakarta.

F. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Kotagede 5 Yogyakarta yang terletak di Jalan kemas No. 5 Kotagede Yogyakarta. Peneliti mengambil kelas IV sebagai subjek penelitian dikarenakan materi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan diajarkan pada kelas IV. Penelitian tentang pengaruh penggunaan media

kartu bergambar ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2012/2013. Adapun jadwal penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 3
Waktu penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal Penelitian
1.	<i>Pre test</i> dan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar pertama	Rabu, 20 Februari 2013
2.	Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar pertama ke dua	Kamis, 22 Februari 2013
3.	Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar pertama ke tiga	Rabu, 27 Februari 2013
4	Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar pertama ke empat dan <i>post test</i>	Kamis, 28 Februari 2013

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Nasution (Sugiyono, 2009:310) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmwan hanya dapat bekerja dengan menggunakan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah dengan melengkapi format pengamatan sebagai instrumen. Observasi digunakan untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS siswa saat penelitian.

Observasi berkenaan dengan perilaku siswa yang muncul dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media kartu bergambar. Lembar observasi berisi data-data yang merupakan pengembangan dari indikator minat.

2. Tes

Tes digunakan peneliti untuk mengungkapkan ranah kognitif siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Tes disusun oleh peneliti dalam bentuk tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Pengumpulan data dengan menggunakan tes dilakukan sesuai dengan variabel terikat dari penelitian yang dilaksanakan. Variabel terikat dari penelitian ini yaitu hasil belajar IPS dalam ranah kognitif maka pengumpulan data hasil belajar IPS dilakukan menggunakan tes. Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan observasi awal dan mengajukan perijinan ke sekolah.
- b. Pembuatan instrumen penelitian yang dikonsultasikan kepada dosen ahli materi yaitu ibu SekarPurbarini Kawuryan, M.Pd.
- c. Mengadakan koordinasi dengan guru kelas IV SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta.
- d. Merancang pembelajaran dengan media kartu bergambar yang akan digunakan dalam penelitian.
- e. Melakukan *pre test* sebelum kegiatan penelitian.

- f. Melakukan penelitian dengan memberikan perlakuan berupa media kartu bergambar pada pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan 4 kali pertemuan dalam 3 minggu.
- g. Melakukan observasi terhadap sikap siswa saat proses pembelajaran IPS berlangsung.
- h. Melakukan *post test* setelah kegiatan penelitian.
- i. Melakukan analisis data. Setelah data terkumpul dilakukan analisis data yaitu mendeskripsikan data dan melakukan perhitungan nilai rata-rata kelas
- j. Membuat kesimpulan berdasarkan pembahasan.

3. Angket / Kuesioner

Sukardi (2007:76) Angket atau kuisisioner di mana dalam angket tersebut terdapat beberapa macam pertanyaan yang pertanyaan berhubungan erat dengan masalah penelitian yang hendak dipecahkan dan disebarkan kepada responden untuk memperoleh informasi di lapangan dalam penelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan informasi tentang minat siswa dalam proses pembelajaran. Angket ini akan dibagikan kepada siswa dua kali, yaitu yang pertama angket diberikan sebelum pembelajaran dengan perlakuan untuk mengetahui minat siswa sebelum diberi perlakuan dan selanjutnya angket diberikan kembali setelah diberi perlakuan untuk mengetahui perilaku atau minat siswa dalam proses pembelajara IPS setelah perlakuan tersebut diberikan pada saat pembelajaran.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi dilakukan untuk menilai dan mengukur minat siswa pada saat proses pembelajaran. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur dengan menggunakan pedoman berupa format observasi saat proses pembelajaran. (kisi-kisi lembar observasi terlampir dalam halaman 148)

2. Soal

Tes prestasi ini digunakan untuk mengetahui apakah materi yang diberikan oleh guru sudah dikuasai atau dipahami oleh siswa. Instrument tes yang digunakan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan kurikulum KTSP. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menyusun tes prestasi ini yaitu sebagai berikut.

a. Menyusun kisi-kisi

Kisi-kisi merupakan tabel matrik yang berisi spesifikasi soal-soal yang akan dibuat. Kisi-kisi merupakan acuan bagi penulis agar menghasilkan soal yang isinya dan tingkat kesulitannya relatif sama (Djemari Mardapi, 2008: 90). Kisi-kisi disusun berdasarkan tujuan pelajaran, uraian materi, dan indikator mata pelajaran IPS kelas IV semester genap (kisi-kisi soal tes terlampir dalam halaman 162)

b. Menentukan bentuk tes

Bentuk soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk soal pilihan ganda. karena dengan soal pilihan ganda mempermudah dan mempersingkat waktu untuk mengoreksi.

c. Menentukan panjang tes

Dalam penelitian ini peneliti membuat 20 soal yang disesuaikan dengan banyaknya materi yang diajarkan.

d. Menulis soal tes

menulis soal tes yaitu dengan menjabarkan indikator-indikator yang telah dibuat dalam kisi-kisi soal.

e. Menelaah soal tes

Menelaah soal tes ini dilakukan oleh peneliti dengan mengkonsultasikan pada dosen ahli (*expert judgement*) bidang IPS yaitu Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd sehingga diharapkan soal tes tersebut tepat dan dapat digunakan dalam penelitian.

f. Memperbaiki tes

Soal yang masih belum sesuai dengan yang diharapkan diperlukan adanya perbaikan atau revisi agar hasil soalnya lebih baik lagi.

g. Merakit tes

Langkah berikutnya adalah merakit butir-butir soal tersebut menjadi satu kesatuan tes. Keseluruhan butir soal perlu disusun secara hati-hati agar menjadi kesatuan soal tes yang terpadu.

h. Melaksanakan uji instrumen

Pelaksanaan uji instrumen dilakukan di SD N Kotagede 1 kelas IV sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan diperlukan pengawasan oleh guru agar benar-benar dikerjakan oleh siswa dengan jujur. Dalam melakukan pengawasan sebaiknya tidak mengganggu agar hasil tes yang diperoleh lebih akurat.

i. Menafsirkan hasil tes

Hasil tes menghasilkan data kuantitatif yang berupa skor. Skor ditafsirkan menjadi nilai, yaitu rendah sedang atau tinggi. Tinggi rendahnya nilai ini selalu dikaitkan dengan dengan acuan penilaian (Djemari Mardapi, 2008:96), sehingga sebelum kegiatan belajar dimulai sudah ditetapkan dahulu dengan nilai KKM sebesar 75. Bagi kemampuan siswa di bawah nilai KKM tersebut maka dinyatakan tidak berhasil atau tidak tuntas, sedangkan siswa yang kemampuannya di atas nilai KKM tersebut maka dinyatakan berhasil atau sudah tuntas meskipun mendapat nilai 75.

3. Angket

Angket ini digunakan sebagai triangulasi atau *cross chek* tentang minat siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media kartu bergambar. Indikator minat pada angket yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari skripsi Laras Aini Widyastuti tahun 2012 yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Sains Terhadap Minat Belajar Sains Siswa Kelas II SD N Pujokusuman 2 dan SD N Pujokusuman 3 Yogyakarta”, kemudian dari indikator tersebut dijabarkan sendiri oleh peneliti. Angket yang disusun oleh peneliti

telah dikonsultasikan dengan dosen ahli yaitu bapak Agung Hastomo, M.Pd. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran instrumen yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel kisi-kisi instrumen dibawah ini.

Tabel 4
Kisi –kisi Instrumen Minat Siswa

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Nomor Item
1.	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS	1, 2
			3, 4
			5, 6, 7, 8, 9
			10, 11, 12
		Ketertarikan dengan media pembelajaran yang digunakan	13, 14
			15, 16
			17, 18
			19, 20
2.	Optimisme	optimisme terhadap mata pelajaran IPS	21, 22
			23, 24
			25, 26
			27, 28
			29, 30
			31, 32
			33, 34
		optimism keberhasilan terhadap media pembelajaran yang digunakan	35, 36
			37, 38
			39, 40
			41, 42
3.	keinginan untuk melakukan perubahandiri kearah yang lebih baik		43, 44
			45, 46
			47, 48
			49, 50
			51, 52

Sukardi (2007:146) mengemukakan bahwa skala likert telah banyak digunakan oleh para peneliti untuk mengukur persepsi atau sikap seseorang. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan

beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukur yang telah disediakan, misalnya sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Oleh karena itu angket sikap siswa dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Sugiyono (2009: 135), menjelaskan untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut:

- | | |
|--|---|
| a. Setuju/ selalu/ sangat positif diberi skor | 5 |
| b. Setuju/ sering/ positif diberi skor | 4 |
| c. Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral diberi skor | 3 |
| d. Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif skor | 2 |
| e. Sangat tidak setuju/ tidak pernah diberi skor | 1 |

Namun untuk menghindari jawaban netral dari responden maka ada sedikit perubahan atau pemodifikasian menjadi 4 skor yaitu:

- | | |
|---|---|
| 1. Setuju/ selalu/ sangat diberi skor | 4 |
| 2. Setuju/ sering/ positif diberi skor | 3 |
| 3. Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif diberi skor | 2 |
| 4. Sangat tidak setuju/ tidak pernah/ diberi skor | 1 |

I. Validitas dan Reliabilitas Instrument

1. Validitas

Suharsimi Arikunto (2010:211), mengatakan bahwa suatu alat ukur dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Untuk pengujian validitas konstruk (*construct validity*) yaitu dengan meminta pendapat dari ahli (*judgement expert*), instrumen yang akan digunakan dikonsultasikan kepada dosen ahli agar dapat diketahui sejauh mana instrumen yang dibuat tersebut dapat mengukur objek yang akan diteliti, instrumen yang berupa soal dikonsultasikan kepada ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd, instrumen angket minat yang digunakan sebagai triangulasi data dikonsultasikan kepada Bapak Agung Hastomo M.Pd. Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan kepada siswa kelas IV dengan jumlah 30 responden, yaitu sekelompok kelas yang bukan merupakan dari anggota subjek penelitian, yaitu di SD N Kotagede 1 Yogyakarta. Pengujian validitas dilakukan dengan analisis faktor yaitu dengan mengkorelasikan antar skor item instrumen dalam suatu faktor dan mengkorelasikan skor faktor dengan skor total (Sugiyono, 2009: 177). Selain itu juga dibantu dengan menggunakan program *SPSS for windows 21*. Sugiyono (2009:179), menjelaskan bahwa setiap butir instrumen dinyatakan valid apabila memiliki harga korelasi minimal 0.30.

Adapun teknik korelasi yang digunakan untuk mencari validitas angket dengan mengkorelasikan nilai x dengan nilai y dalam teknik korelasi *product moment* Suharsimi Arikunto (2010: 213), menjelaskan bahwa rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefesien korelasi antara variable X dan variable Y

X : skor butir

Y : skor total

N : jumlah subjek

Dari hasil uji coba instrumen tersebut setelah dihitung dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar, dan dibantu dengan menggunakan program *SPSS for windows 21*, hasilnya menunjukan terdapat 2 item soal angket yang dinyatakan tidak valid dan 3 soal tes yang tidak valid

Item-item yang tidak valid untuk soal angket yaitu No. 8 dan 26, dan item yang tidak valid untuk soal yaitu nomor 10, 20, 25. Selanjutnya soal yang valid yang dapat digunakan untuk penelitian dan yang tidak valid dihilangkan. Butir item dikatakan tidak valid karena nilai R hitung lebih kecil daripada nilai R tabel, untuk responden sejumlah 30 maka R tabelnya adalah 0,361. Secara terperinci, butir soal yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Tabel hasil uji validitas instrumen soal

Indikator	Nomor item	Keterangan
1. Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di daratan	1	Valid
	2	Valid
	3	Valid
	4	Valid
	5	Valid
	6	Valid
	7	Valid
2. Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan	8	Valid
	9	Valid
	10	Tidak valid
	11	valid
	12	Valid
	13	Valid
	14	Valid
3. Menjelaskan potensi ekonomi di daerah pantai dan dataran rendah	15	Valid
	16	Valid
	17	Valid
	18	Valid
	19	Valid
	20	Tidak Valid
	21	Valid
	22	Valid
4. Menjelaskan potensi ekonomi di daerah dataran tinggi dan perkotaan	23	Valid
	24	Valid
	25	Tidak valid
	26	Valid
	27	Valid
	28	Valid
	29	Valid
	30	Valid

(sumber dari olah data SPSS)

Dari soal-soal yang valid tersebut peneliti memilih 20 butir soal untuk digunakan dalam penelitian.dengan ketentuan tiap indikator materi terwakilkan dalam

20 butir pernyataan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6
Butir soal yang digunakan dalam penelitian

Indikator	Aspek kognitif	Nomor soal
1. Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di daratan	C1. Pengetahuan	2
	C2. Pemahaman	3, 4
	C3. Penerapan	5
	C4. Analisis	7
2. Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan	C1. Pengetahuan	8, 9
	C2. Pemahaman	12
	C3. Penerapan	13
	C4. Analisis	14
3. Menjelaskan potensi ekonomi di daerah pantai dan dataran rendah	C1. Pengetahuan	15, 16
	C2. Pemahaman	18
	C3. Penerapan	21
	C4. Analisis	22
4. Menjelaskan potensi ekonomi di daerah dataran tinggi dan perkotaan	C1. Pengetahuan	23, 24
	C2. Pemahaman	26
	C3. Penerapan	28
	C4. Analisis	30

Table 7
Hasil uji coba validitas angket minat siswa

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Nomor Item	Keterangan
1.	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS	1	Valid
			2	Valid
			3	Valid
			4	Valid
			5	Valid
			6	Valid
			7	Valid
			8	Tidak Valid
			9	Valid
			10	Valid
			11	Valid
			12	Valid
		Ketertarikan dengan media pembelajaran yang digunakan	13	Valid
			14	Valid
			15	Valid
			16	Valid
			17	Valid
			18	Valid
2.	Optimisme	optimisme terhadap mata pelajaran IPS	19	Valid
			20	Valid
			21	Valid
			22	Valid
			23	Valid
			24	Valid
			25	Valid
			26	Tidak valid
			27	Valid
			28	Valid
			29	Valid
			30	Valid
			31	Valid
			32	Valid
			33	Valid
			34	Valid
		optimism keberhasilan terhadap media pembelajaran yang digunakan	35	Valid
			36	Valid
			37	Valid
			38	Valid
			39	Valid
			40	Valid
			41	Valid
			42	Valid
			43	Valid
			44	Valid
			45	Valid
			46	Valid
			47	Valid
			48	Valid
	keinginan untuk melakukan perubahandiri kearah yang lebih baik		49	Valid
			50	Valid
			51	Valid
			52	Valid

(sumber hasil olah data)

Dari butir angket yang valid tersebut peneliti memilih 25 butir soal angket untuk digunakan dalam penelitian. dengan ketentuan tiap indikator minat terwakilkan dalam 25 butir pernyataan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8
Butir angket yang digunakan dalam penelitian

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Nomor Item
1.	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS	1
			4
			5
			10
		Ketertarikan dengan media pembelajaran yang digunakan	13
			15
			17
			19
2.	Optimisme	optimisme terhadap mata pelajaran IPS	21
			23
			25
			27
			29
			31
			33
		optimism keberhasilan terhadap media pembelajaran yang digunakan	35
			37
			39
			41
3	keinginan untuk melakukan perubahandiri kearah yang lebih baik		43
			45
			47
			49
			51, 52

2. Reliabilitas

“Reliabilitas adalah ketepatan (dilihat pada kesejajaran hasil) suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama” (Suharsimi Arikunto, 2006: 90). Suatu alat ukur yang reliabel bila untuk mengukur gejala yang sama, hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten/tidak berubah-ubah pengukurannya dan dapat diandalkan karena penggunaan alat ukur tersebut berkali-kali akan memberikan hasil yang serupa. Untuk mengetahui reliabilitas angket dalam penelitian ini digunakan teknik *internal consistency*. Teknik ini dilakukan dengan menguji cobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha, sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

(Suharsimi Arikunto, 2010:239)

Butir soal instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien alpha lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikansi 5%, dan juga sebaliknya apabila koefisien alpha lebih kecil dari r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka butir soal tersebut dinyatakan tidak reliabel. Untuk menganalisis apakah angket yang diberikan reliabel atau tidak

dapat digunakan kriteria interpretasi nilai r sebagai pembanding r tabel terhadap r hitung. Seperti yang dijelaskan oleh Sumarna Supranata (2009:59) dalam tabel interpretasi nilai r sebagai berikut.

Tabel 9
Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,000	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,800 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Dari hasil uji reliabilitas untuk angket minat dan soal yang dilakukan di SD N Kotagede 1 Yogyakarta dan setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Alpha* dan dibantu dengan *SPSS17* maka diperoleh hasil reliabilitas butir dari variabel minat belajar dengan nilai koefisien sebesar 0,943 dan nilai reliabilitas instrumen soal yaitu 0,852, perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran. Kemudian diinterpretasikan dengan tingkat keandalan koefisien menurut Sumarna Surapranata termasuk kedalam kategori tinggi, karena terletak pada rentang antara 0,800 sampai dengan 1,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel dan layak digunakan untuk penelitian.

J. Teknik Analisis Data

1. Interpretasi Skor

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap deskripsi data ini adalah membuat rangkuman distribusi data pra *treatment* dan pasca *treatment* dari hasil statistik deskriptif program SPSS *for windows 21*. Langkah selanjutnya interpretasi skor digunakan untuk menilai dengan prosedur penskalaan. Penggunaan garis pemisah guna dikotomisasi skor memperjelas arti setiap nilai yang diberikan bagi setiap respon individu (Syaifudin Azwar, 2011:167). Pada penelitian ini untuk menyajikan data minat dalam pembelajaran IPS serta menyajikan data tentang soal yang digunakan dalam penelitian dibagi menjadi 5 kategori yaitu sebagai berikut:

Tabel. 10
Interpretasi skor

Kategori	Skor
Sangat baik	$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$
Baik	$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$
Cukup	$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$
Kurang	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$
Sangat kurang	$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$

(Sumber: Saifudin Azwar, 2011:163)

Pemaknaan data dalam penelitian ini untuk melihat pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar sehingga dibuat kriteria sebagai berikut:

1. Jika $\geq 75\%$ siswa mendapatkan skor tinggi untuk hasil belajar ranah kognitif (baik dan sangat baik).
2. Jika $\geq 75\%$ siswa memiliki minat positif dengan kategori tinggi dan sangat tinggi.

2. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011:147). Statistik deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk menyajikan data hasil belajar ranah kognitif. Data ranah kognitif diambil dari hasil *pre tes* dan *post tes* siswa.

3. Pengujian Hipotesis Deskriptif

Penelitian ini menggunakan uji t untuk membandingkan mean dari *pre test* dan *post test*. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2010: 349) yang menyebutkan bahwa analisis data pada penelitian eksperimen menggunakan uji t atau *t-test*. Sehingga diketahui perbedaan hasil belajar antara *pre test* dan *post test*. Berikut ini merupakan rumus yang dapat digunakan.

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

t : nilai t yang dihitung

M_x : nilai rata-rata *pre test*

M_y : nilai rata-rata *post test*

N : banyaknya subjek

x : deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

y : deviasi setiap nilai y_2 dan y_1 .

(Suharsimi Arikunto, 2006: 311-312)

Kriteria yang digunakan dalam Uji t ini adalah sebagai berikut:

Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka ada perbedaan hasil belajar pra treatment dan pasca treatment. Tetapi jika nilai t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} , maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta Jln. Kemasan No. 5 Yogyakarta. Di SD N Kotagede 5 sarana dan prasarannya sudah cukup lengkap, misalnya media pembelajaran, banyak media yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran misalnya peta untuk pembelajaran IPS, KIT IPA, tengkorak manusia, alat peraga matematika dan lain-lain. Namun di SD N Kotagede 5 belum tersedia media kartu bergambar seperti yang digunakan dalam penelitian ini.

B. Implementasi Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran IPS

1. Perencanaan Penelitian

Untuk melaksanakan *treatmen* dalam kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5 pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan keadaan alam di lingkungan sekitar, peneliti berkoordinasi dengan guru kelas untuk melakukan persiapan dan perencanaan sebagai berikut.

- a. Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan.
- b. Mengkonsultasikan rencana pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media kartu bergambar. Rencana pembelajaran

ini digunakan oleh guru sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. RPP dan skenario pembelajaran untuk empat kali *treatment* ini disusun oleh guru kelas IV dan peneliti dan berdasarkan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP).

- c. Menyiapkan soal *pre test*, *post test*, angket dan lingkungan belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS.
- d. Menyiapkan media kartu bergambar yang digunakan dalam pembelajaran.
- e. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman bagi observer dalam mengobservasi pembelajaran di kelas.
- f. Menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama pembelajaran berlangsung, yaitu kamera.
- g. Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pree Test

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebelum melakukan pre test yaitu sebagai berikut:

- 1) Penulis menyusun kisi-kisi soal
- 2) Membuat soal test
- 3) Melakukan ekspert materi dengan dosen ahli yaitu bu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd

- 4) Melakukan uji instrumen di SD N Kotagede 1 Yogyakarta hasil uji instrumen terlampir pada halaman 177
- 5) Melakukan *pre test* sebelum melakukan *treatment*, hasil *pre tes* bisa dilihat pada halaman 89

b. *Treatment 1*

Pertemuan pertama pada hari Rabu tanggal 20 Februari 2013. Pada pertemuan pertama sebelum diadakan *treatment* dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD N Kotagede 5, siswa dibagikan soal *pre test* untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman siswa terhadap materi sebelum diadakan *treatment*. setelah siswa selesai mengerjakan soal *pre test*, siswa dibagikan angket yang berkaitan dengan minat siswa terhadap pelajaran IPS untuk mengetahui minat awal siswa terhadap pelajaran IPS sebelum diadakan *treatment*.

Dibutuhkan waktu satu jam pelajaran untuk mengerjakan soal *pre test* dan mengerjakan angket. Pada pertemuan pertama dimulai pukul 08.10-10.10. Pada pertemuan pertama ini guru mengajar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang oleh peneliti dengan menggunakan media kartu bergambar yang telah dibuat oleh peneliti. *Treatment* pertama dimulai setelah istirahat pertama selesai yaitu pukul 9.00-10.10. Pada *treatment* pertama siswa hanya bermain dengan kartu materi dikarenakan waktu pelajaran sudah habis dan harus ganti ke pelajaran selanjutnya.

Adapun aturan permainan media kartu bergambar yaitu siswa membentuk kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang, siswa mengambil kartu yang telah disediakan oleh guru, masing-masing kartu dibagikan kepada masing-masing anggota, masing-masing anggota membaca dan memahami materi pada kartu yang dipegang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru, setelah kartu materi habis masing-masing kelompok mengambil kartu soal yang telah disediakan oleh guru, salah satu siswa mengocok kartu dan mengambil kartu untuk membacakan soalnya, anggota lainnya menulis jawaban dari soal yang dibacakan pada lembar jawab, namun hanya satu orang yang ditunjuk yang menjawab soal tersebut, apabila anggota yang ditunjuk bisa menjawab akan mendapat nilai 1 apabila tidak bisa menjawab akan mendapat nilai nol dan soal dilempar keanggota lain.

Pada *treatment* pertama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar dengan materi aktivitas ekonomi di daratan. Adapun desain kartu bergambar disesuaikan dengan materi, penjelasannya pun juga sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Dalam kartu bergambar ini terdapat penjelasan tentang aktivitas ekonomi yang ada di daratan disertai dengan gambar-gambar pendukung, misalnya pengertian petani kemudian dibalikny ada gambar petani (contoh kartu bergambar ada dilampiran halamn 144)

a. *Treatment* ke-2

Treatment kedua dilakukan pada hari Kamis, 21 Februari 2013 pukul 11.00-12.10. Pada *treatment* ke-2 ini aturan permainan kartu sama seperti *treatment* pertama

namun karena pada *treatment* ke-2 ini siswa langsung bermain dengan kartu soal maka guru memberikan sedikit variasi dalam pembelajaran yaitu dengan mengadakan permainan tebak kartu untuk mengingat kembali materi yang ada pada kartu bergambar sebelumnya.

Setelah melakukan *brain storming* guru membagi kartu kepada siswa. Siswa terlihat antusias dalam melakukan permainan kartu bersama dengan teman satu kelompoknya. Setelah kartu soal pada materi pertemuan sebelumnya selesai dimainkan, guru membagi kartu materi untuk materi selanjutnya yaitu materi aktifitas ekonomi yang ada di kawasan perairan. Penjelasan dan gambar-gambar pendukungnya pun berbeda dengan dengan kartu bergambar yang dibagikan pada pertemuan pertama. Desain kartunya tetap sama hanya penjelasan dan gambar-gambarnya saja yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Soal-soal yang tertera pada kartu soal pun berbeda dengan soal yang ada pada *treatment* sebelumnya.

Pada pertemuan ke-2 siswa juga terlihat antusias dalam bermain kartu. Siswa berlomba-lomba untuk bersaing dengan teman satu kelompoknya untuk menjadi *top score* dan mendapat *reward* atau hadiah dari peneliti.

b. *Treatment* ke-3

Treatment ke-3 dilakukan pada hari Rabu, 27 Februari 2013 pukul 08.10-10.10. Pada *treatment* ke-3 ini guru memberikan sedikit variasi dalam permainan kartu namun aturan permainannya tetap sama dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Adapun variasi yang dilakukan guru ketika pembelajaran berlangsung

yaitu pada akhir permainan kartu soal guru tidak memberikan hadiah kepada siswa yang menjadi *top score* namun guru memberikan hukuman kepada siswa dimasing-masing kelompok yang mendapat skor paling rendah.

Adapun hukuman yang diberikan oleh guru yaitu berupa hiburan dan ada juga yang diberi soal tambahan bagi siswa yang mendapat skor 0 (nol). Hukuman yang diberikan guru yang berupa hiburan yaitu siswa yang mendapat nilai 0 (nol) dimasing-masing kelompok disuruh maju kedepan untuk bernyanyi lagu daerah dan hanya diberikan soal tambahan untuk anggota kelompok apabila dalam kelompok tersebut skor terendahnya adalah satu.

Pada *treatment* ke-3 ini guru mengajarkan materi tentang aktifitas ekonomi di kawasan dataran tinggi. Kartu yang dimainkan tetap sama namun materi dan gambar-gambarnya yang berbeda dan disesuaikan dengan materi yang dipelajari.

c. *Treatment* ke-4

Treatment ke-4 dilakukan pada hari Kamis, 28 Februari pukul 11.00-12.10. Dengan adanya hukuman pada *treatment* ke-3 siswa menjadi lebih antusias pada saat belajar dengan kartu soal agar mereka bisa menjawab soal yang tertulis pada kartu soal dan tidak menjadi menjadi pemegang skor terendah.

Pada pertemuan ke-4 siswa mempelajari materi tentang aktivitas ekonomi di kawasan dataran rendah dan perkotaan. Sama seperti *treatment-treatment* sebelumnya menggunakan media kartu bergambar hanya penjelasan materi dan gambar-gambar

penjelas pada kartu materi yang berbeda, selain itu soal-soal pada kartu soal juga berbeda sesuai dengan materi yang dipelajari.

d. Post test

Pada *treatment* yang ke-4 ini siswa dibagikan soal post test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukanya *treatment* selain itu siswa juga dibagikan angket untuk mengetahui minat siswa setelah *treatment*. Soal dan angket yang dibagikan kepada siswa sama dengan soal dan angket yang dibagikan kepada siswa sebelum *treatment* dilakukan. Hasil post test dapat dilihat pada halaman 91.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data *Pre Test* Siswa

Pre test ini adalah tahap awal dalam penelitian pra eksperimen yang dilakukan. Sebelum melakukan tes awal, peneliti mengkonsultasikan materi yang akan digunakan sebagai tolak ukur hasil belajar siswa. Setelah materi disetujui oleh guru, peneliti membuat instrumen tes yang disesuaikan dengan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan buku panduan pembelajaran IPS yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS yaitu BSE karangan Tanya Hisnu 2.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkungan sekitar, kemudian peneliti mengkonsultasikan materi dan instrumen soal kepada dosen ahli materi yaitu ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd dosen ahli IPS dan menjadi dosen pembimbing

skripsi 2. langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji instrumen di SD Negeri Kotagede 1 pada kelas IV. Peneliti memilih uji instrumen di SD N Kotagede 1 karena dilihat dari input siswanya sama, KKM yang ditetapkan di SD N Kotagede 1 sama dengan KKM yang diterapkan di SD N Kotagede 5 yaitu 75.

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen yang telah dibuat oleh peneliti maka hasil dari uji instrumen dianalisis dengan menggunakan program SPSS for windows 21. Butir soal yang valid digunakan untuk melakukan *pre test*. Hasil tes awal diolah menggunakan statistik yang kemudian dijadikan pedoman untuk melaksanakan tahap selanjutnya. Hasil tes awal (*pre test*) siswa dilihat pada tabel berikut

Tabel 11
Hasil skor *pre test*

Kategori	Skor
Rata-rata	15,7692
Minimal	10
Maksimal	20
Median	16
Modus	18
Standar deviasi	2,59704

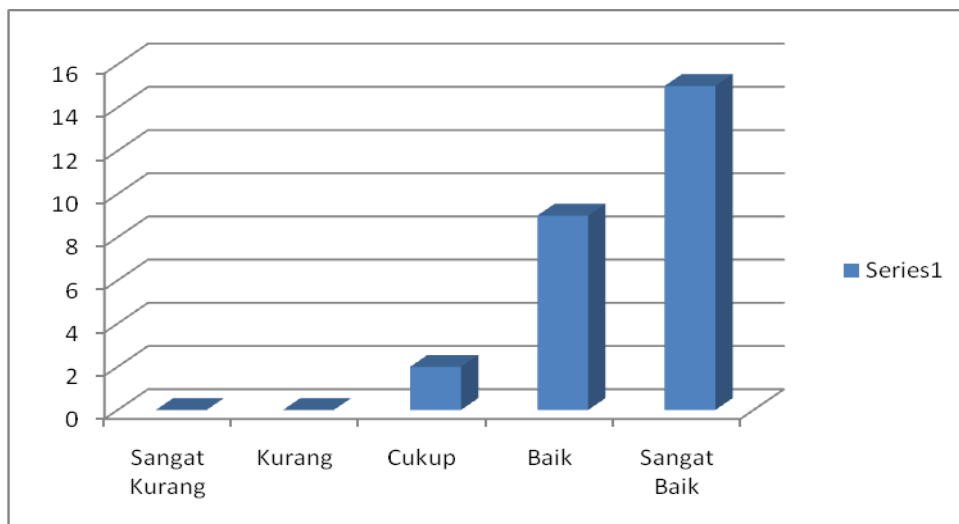
Dari hasil perhitungan statistik, maka diperoleh bahwa skor rata-rata (mean) kelas adalah 15, 7692, skor minimal yang diperoleh siswa adalah 10, skor maksimal yang diperoleh siswa 20, adapun skor tengah atau median adalah 16 dan skor yang sering muncul adalah 18. Skor tersebut diatas dapat dikategorikan dalam 5 kategori sebagai berikut:

Tabel. 12
Hasil interpretasi skor *pre test*

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat baik ($X \geq 15,00$)	15	57,6
Baik ($11,67 \leq X < 15,00$)	9	34,6
Cukup ($8,33 \leq X < 11,67$)	2	7,6
Kurang ($5,00 \leq X < 8,33$)	0	0
Sangat kurang ($X < 5,00$)	0	0

(Sumber: Saifudin Azwar, 2011:163)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pre test* siswa yang paling banyak diperoleh oleh siswa adalah pada kategori sangat sangat baik yaitu 15 siswa, nilai pada kategori baik diperoleh oleh 9 orang, siswa dengan skor cukup sebanyak 2 siswa, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori kurang dan sangat kurang. Berdasarkan tabel interpretasi skor *pre test* hasil belajar siswa di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



Gambar 3. Histogram hasil *pre test*

2. Data *Post Test* Siswa

Post test adalah tahap ketiga dalam penelitian pra eksperimen yang dilakukan. *Post test* ini dilakukan setelah peneliti melakukan *treatment* atau pemberian perlakuan, adapun *treatment* yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam dilingkungan setempat. Pemberian *pos test* ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif dan untuk mengetahui penggunaan media kartu bergambar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 13
Skor *post test*

Kategori Skor	Skor
Rata-rata	16,8462
Minimal	10
Maksimal	20
Median	18
Modus	18
Standar deviasi	2,46077

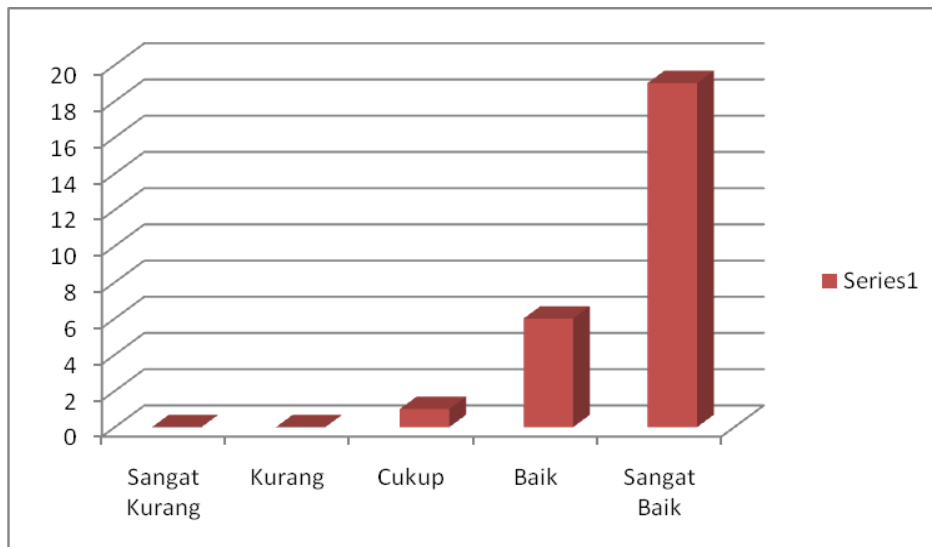
Dari hasil perhitungan statistik maka diperoleh bahwa skor rata-rata (mean) kelas adalah 16,8462 hal ini menunjukkan bahwa hasil tes di kelas mengalami peningkatan, yang semula skor tes awal sebesar 15,7692 meningkat menjadi 16,8462 sesuai dengan hasil tes akhir siswa dapat berikut akan disajikan tabel ferekuensi dan histogramnya.

Tabel. 14
Hasil interpretasi skor *post test*

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat baik ($X \geq 15,00$)	19	3,84
Baik ($11,67 \leq X < 15,00$)	6	23,07
Cukup ($8,33 \leq X < 11,67$)	1	73,07
Kurang ($5,00 \leq X < 8,33$)	0	0
Sangat kurang ($X < 5,00$)	0	0

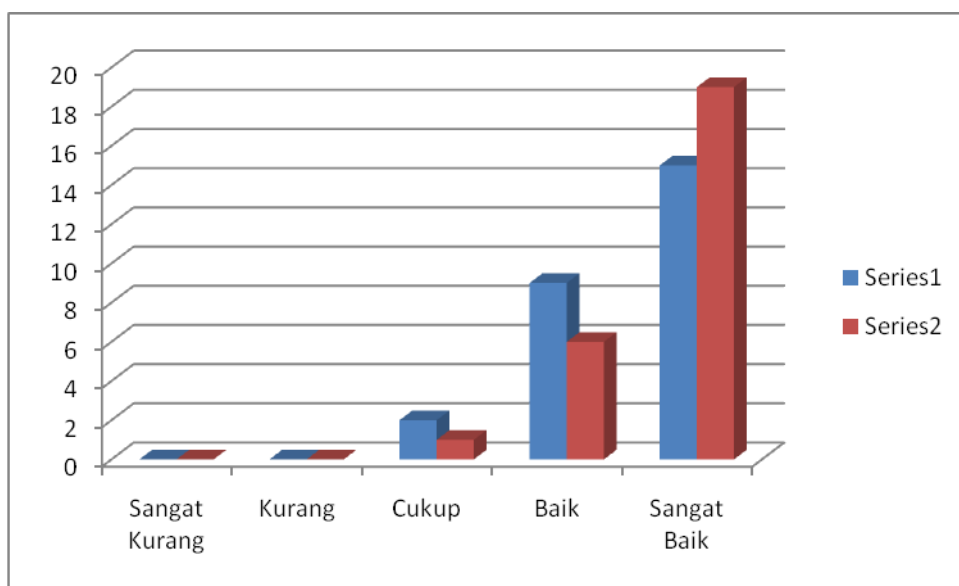
(Sumber: Saifudin Azwar, 2011:163)

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *post test* yang paling banyak diperoleh oleh siswa adalah pada kategori skor sangat baik yaitu 19 siswa, pada kategori skor baik diperoleh oleh 6 orang siswa, pada kategori skor cukup sebanyak 1 siswa, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori skor kurang dan sangat kurang. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *post test* hasil belajar siswa di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram hasil *post test*

Dari hasil *Pre test* dan hasil *post test* menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat adanya perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test*, grafik warna merah menunjukkan hasil *post tes* dan grafik warna biru menunjukkan hasil *pre test*. Terjadi peningkatan skor yang diperoleh pada saat *pre test* dan skor pada saat *post test*.



Gambar 5. Histogram hasil *pre test* dan *post test*

3. Data Minat Awal

Untuk dapat memberikan gambaran minat awal (sebelum diberikan *treatment*) dan minat akhir (setelah diberi *treatment*) dari subjek penelitian terkait dengan hasil belajar ranak afektif yang berhubungan dengan minat belajar dan untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah diadakanya *treatment* peneliti memberikan angket pada pra *treatment* dan pasca *treatment*. Penilaian pada setiap

jawaban dari item-item pernyataan dalam angket penelitian menggunakan skala likert, dimana skala ini sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang.

Angket ini digunakan sebagai triangulasi data. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah mengkonsultasikan atau melakukan ekspert angket yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada dosen ahli yaitu bapak Agung Hastomo, M.Pd, setelah dilakukan validasi maka angket diuji cobakan kepada responden yaitu siswa kelas IV SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta dari hasil uji instrumen maka angket dianalisis dengan menggunakan *SPSS for windows 21* untuk dianalisis butir yang valid dan tidak valid. Setelah angket diujikan maka butir yang valid digunakan untuk penelitian. Adapun data minat awal siswa adalah sebagai berikut:

Tabel. 15
Skor data minat awal siswa

Kategori Skor	Skor
Rata-rata	90,4321
Minimal	73
Maksimal	100
Median	92
Modus	100
Standar deviasi	7,61668

Dari hasil perhitungan statistik, maka diperoleh bahwa skor rata-rata (mean) kelas adalah 90,4321 skor minimal yang diperoleh siswa adalah 73, skor maksimal yang diperoleh siswa 100, adapun skor tengah atau median adalah 92 dan skor yang

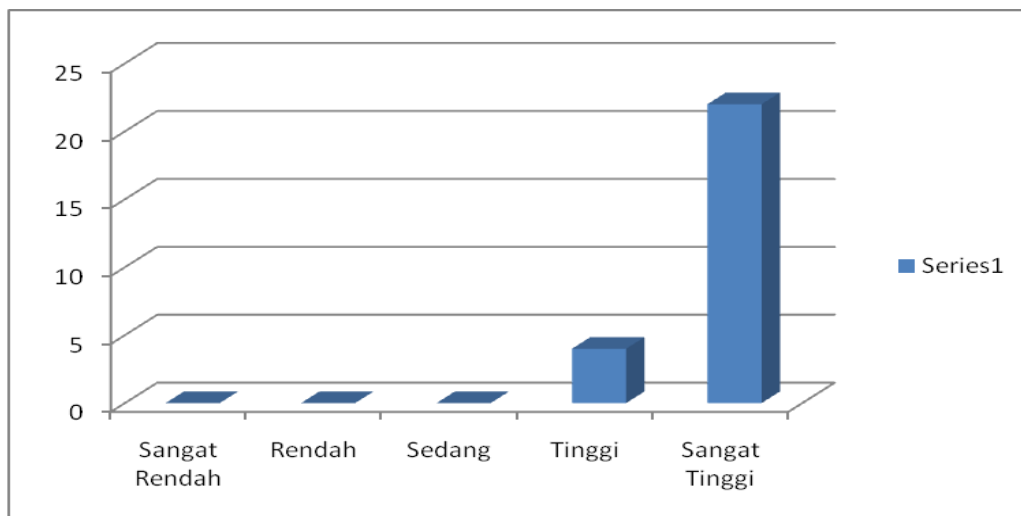
sering muncul adalah 100. Skor tersebut di atas dapat dikategorikan dalam 5 kategori sebagai berikut:

Tabel. 16
Hasil interpretasi skor minat awal

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi ($X \geq 81,25$)	22	84,61
Tinggi ($68,75 \leq X < 81,25$)	4	15,38
Sedang ($56,25 \leq X < 68,75$)	0	0
Rendah ($43,75 \leq X < 56,25$)	0	0
Sangat rendah ($X < 43,75$)	0	0

(Sumber: Saifudin Azwar, 2011:163)

Berdasarkan tabel, dapat disimpulkan bahwa skor minat awal siswa yang paling banyak diperoleh oleh siswa adalah pada kategori sangat tinggi yaitu 22 siswa, skor pada kategori tinggi diperoleh oleh 4 orang, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi minat awal siswa di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 6. Histogram skor minat awal.

4. Data Minat Akhir

Angket minat ini diberikan setelah dilakukan *treatmen* untuk melihat minat siswa terhadap pembelajaran adapun hasil dari analisis datanya adalah sebagai berikut:

Tabel. 17
Skor data minat akhir siswa

Kategori Skor	Skor
Rata-rata	94,7308
Minimal	76
Maksimal	100
Median	92
Modus	100
Standar deviasi	7,44880

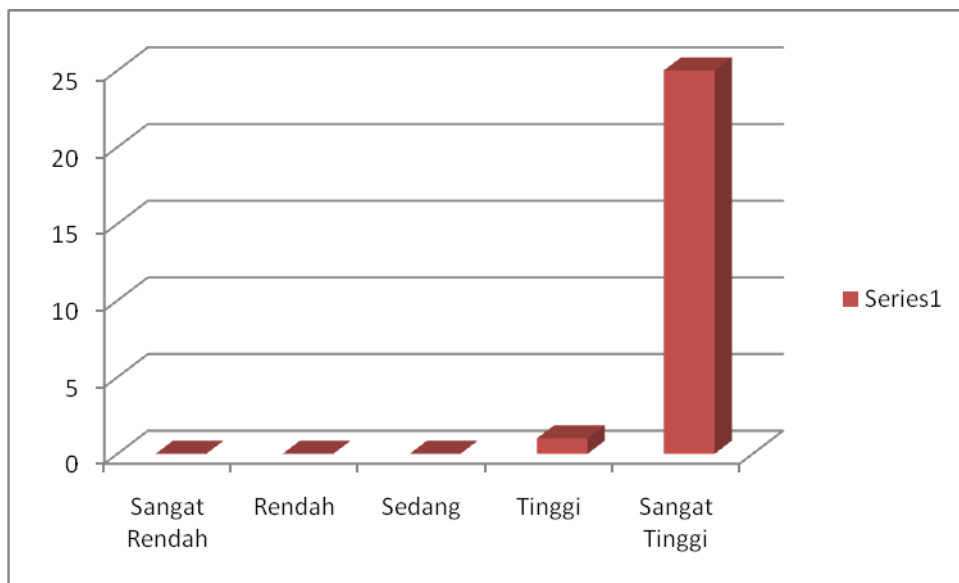
Dari hasil perhitungan statistik, maka diperoleh bahwa skor rata-rata (mean) kelas adalah 94,7308 skor minimal yang diperoleh siswa adalah 76, skor maksimal yang diperoleh siswa 100, adapun skor tengah atau median adalah 92 dan skor yang sering muncul adalah 100. Skor tersebut diatas dapat dikategorikan dalam 5 kategori sebagai berikut:

Tabel. 18
Hasil interpretasi skor minat akhir

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi ($X \geq 81,25$)	25	96,1
Tinggi ($68,75 \leq X < 81,25$)	1	3,84
Sedang ($56,25 \leq X < 68,75$)	0	0
Rendah ($43,75 \leq X < 56,25$)	0	0
Sangat rendah ($X < 43,75$)	0	0

(Sumber: Saifudin Azwar, 2011:163)

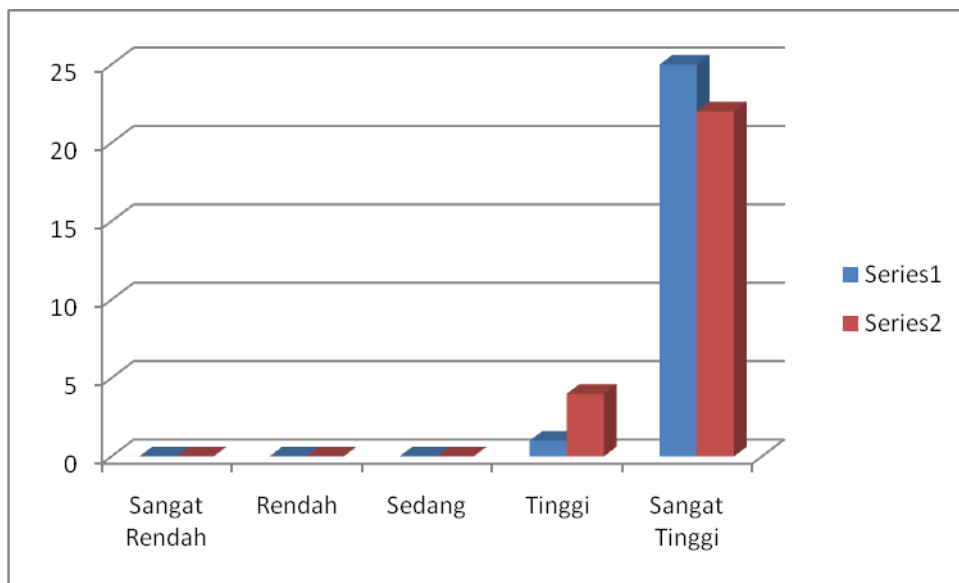
Berdasarkan tabel distribusi frekuensi minat awal siswa di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 7. Histogram skor minat akhir

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa skor minat awal siswa yang paling banyak diperoleh oleh siswa adalah pada kategori sangat sangat tinggi yaitu 25 siswa, skor pada kategori tinggi diperoleh oleh 1 orang, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sedang, rendah dan sangat rendah.

Dari hasil angket minat awal dan hasil angket minat akhir menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat adanya perbedaan antara hasil angket minat awal dan angket minat akhir, grafik warna merah menunjukkan hasil minat awal dan grafik warna biru menunjukkan hasil minat akhir. Terjadi peningkatan skor yang diperoleh pada angket minat awal dan skor pada angket minat akhir dapat dilihat pada histogram dibawah ini.



Gambar 8. Histogram perbedaan minat awal dan minat akhir

5. Hasil Uji T

Kriteria yang digunakan dalam uji t yaitu sebagai berikut:

Ha: apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau $\text{sig} < 0,05$ maka ada perbedaan hasil *pre test* dan *post test*

Ho: apabila $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ atau $\text{sig} > 0,05$ maka tidak perbedaan hasil *pre test* dan hasil *post test*

Hasil analisis *pre test* dan *post test* siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 19
Data T-test

Paired Samples Test

		Paired Differences							
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Std. Deviation			
Pair 1	Hasil Skor Awal - Hasil Skor Akhir	-1.07692	1.29377	.25373	-1.59949	-.55436	-4.244	25	.000

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung > t tabel dan sig < 0,05, dengan t hitung untuk 26 responden yaitu 2, 056. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil *pre test* dan *post test*, maka H_a diterima dan H_o ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS.

6. Pembahasan

Terjadinya peningkatan skor yang diperoleh pada saat *pre test* dan skor pada saat *post test*. pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* atau kartu bergambar yang diperlihatkan kepada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data diatas dan diperkuat dengan pendapat dari ahli. Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (1997) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, foto, gambar, grafik, dll. Dengan kata lain, media

adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media yang penulis buat telah disesuaikan dengan silabus dan buku pegangan belajar siswa kelas IV di SD N Kotagede 5 dan juga sudah dikonsultasikan kepada dosen ahli media untuk dinilai kelayakannya. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada di lingkungan setempat dengan menggunakan media kartu bergambar dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam membangun pengetahuanya dan pengalamanya sendiri, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dan komunikasi antara guru dan siswapun menjadi tidak hanya searah namun ada respon positif dari siswa sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

sesuai dengan pendapat Santoso S. Hamidjojo (John D. Latuheru, 1998:14) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaanya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran (biasanya sudah dituangkan dalam garis-garis besar perencanaan pengajaran (GBPP), yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran, bahwa penggunaan media kartu bergambar dengan guru menyajikan kartu materi sebagai sumber belajar siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dalam pembelajaran dengan media kartu bergambar siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan tidak mengalami kesulitan dalam

menjawab pertanyaan dalam kartu soal.hal tersebut sesuai dengan fungsi media yang dikemukakan oleh Asnawir dan Basyirudin Usman (2002:13) penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik.

Sebagai trianggulasi data penulis juga menggunakan angket dan lembar observasi tentang minat siswa terhadap pembelajaran IPS untuk lebih menguatkan data hasil penelitian yang diperoleh. Selama observasi yang dilakukan observer pada pertemuan 1, 2, 3, 4 siswa terlihat antusias untuk melakukan permainan kartu hal itu terlihat dari hasil observasi tentang minat siswa yang ditunjukkan dengan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS ditandai dengan siswa mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi IPS yang sedang dipelajari. Siswa juga aktif dalam permainan dalam kelompoknya. Sebelum melakukan permainan siswa mempelajari cara penggunaan media yang telah disediakan oleh guru. Siswa menggunakan media yang digunakan dengan benar.

Salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya minat, kegairahan siswa dalam, dan memantapkan penerimaan siswa terhadap isi pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Dadan Djuanda (2006:102) penggunaan media tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien tetapi materi pelajaran dapat lebih diserap dan diendapkan oleh siswa. Siswa mungkin sudah memahami permasalahan, konsep dari

penjelasan guru, tetapi akan lebih lama terekam dibenak siswa jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh atau mengalaminya sendiri. Hasil penelitian yang peneliti lakukan sinkron dengan pendapat ahli di atas. Dari hasil observasi pada aspek optimisme pada sub aspek optimisme terhadap mata pelajaran IPS pada indikator tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan bermacam-macam soal, dari hasil pengamatan dari *treatment* 1 ke *treatment* selanjutnya dalam permainan kartu siswa terlihat asik bermain dengan kartu soal dan jarang ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal. Selain itu pada sub aspek optimisme terhadap media pembelajaran yang digunakan pada indikator mudah memahami masalah dengan menggunakan media juga dapat dilihat bahwa dengan pembelajaran dengan sumber belajar kartu materi yang sudah disediakan oleh guru siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi. Hal ini bisa dilihat bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan kartu soal dan hasil belajar dalam ranah kognitif dan afektifnya pun meningkat.

Dari hasil penghitungan statistik terhadap angket minat awal siswa sebelum dilakukan *treatment* dan minat akhir siswa setelah dilakukan *treatment*, hasil dari analisis data juga mengalami peningkatan minat dari minat awal ke minat akhir. Peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran IPS menggunakan media kartu bergambar yang diperlihatkan kepada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD siswa kelas IV. Azhar Arsyad (2000:89) mengemukakan bahwa “media visual dapat memperlancar pemahaman dan

memperkuat ingatan, media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata”.

7. Keterbatasan Penelitian

Simpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam di lingkungan setempat pada siswa kelas IV SD N Kotagede 5 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013. Namun dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan penelitian, antara lain:

1. Kurangnya variasi metode yang diterapkan guru sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa.
2. *Treatment* pada penelitian ini hanya dilakukan dalam empat kali pertemuan dikarenakan terbentur dengan jadwal mid semester..
3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi IPS kelas IV SD dengan materi pokok aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam di lingkungan setempat sehingga kesimpulan yang diperoleh hanya berlaku pada materi itu saja.
4. Variable luar yang berpengaruh terhadap hasil belajar seperti gaya mengajar guru, input siswa, dan sebagainya tidak diteliti dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Implementasi media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS kelas IV SD N Kotagede 5 pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam di lingkungan setempat berlangsung dalam empat kali *treatment*. Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar, guru membagi siswa dalam kelompok untuk melakukan permainan kartu, guru membagikan kartu materi sebagai sumber belajar kemudian kartu soal untuk bermain. Begitu seterusnya permainan kartu bergambar dalam setiap *treatment*. Kartu soal maupun kartu materi yang dibagikan berbeda-beda dalam setiap pertemuan, disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.
2. Ada pengaruh hasil pada penerapan pembelajaran dengan media kartu bergambar pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam di lingkungan setempat kelas IV SD N Kotagede 5 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil *pre test* dan *post test* siswa. Rata-rata skor *pre test* yaitu sebesar 15,7692 mengalami peningkatan pada skor *post test* menjadi 16,8462. Minat siswa terhadap pelajaran IPS juga meningkat hal tersebut dapat dilihat dari skor minat siswa terhadap mata pelajaran IPS pasca *treatment* lebih tinggi dari minat siswa pra *treatment*.

B. Saran

Pembelajaran IPS dengan menggunakan media kartu bergambar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penggunaan media kartu bergambar mampu mempengaruhi hasil belajar IPS siswa, maka disarankan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam di lingkungan sekitar karena sudah terbukti bahwa media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

2. Bagi Siswa

Siswa lebih memahami aturan dalam permainan kartu bergambar ini agar tidak mengalami kebingungan ketika melakukan permainan.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya yang akan meneliti dengan topik yang serupa, hendaknya mengambil waktu yang memadai dan menggunakan variasi permainan kartu bergambar agar hasilnya lebih maksimal dan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. 2000. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- . 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- . 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Dadan Juanda. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta; departemen pendidikan nasional dan direktorat jenderal pendidikan tinggi direktorat ketenagaan.
- Dadjoeni. 1985. *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumni
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia
- Eko Putro Widyoko. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- E. Mulyana. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. 2009. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- H. Asnawir dan Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- John D. Latuheru. M.P. *Media Pembelajaran*. 1993. Jakarta: departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal pendidikan tinggi proyek pengembangan lembaga pendidikan tenaga kependidikan
- Max Helly Waney. 1989. *Wawasan Ilmu Pegetahuan Sosial*. Depdikbud

- Nana Sudjana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i. 2009. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatanya)*. Bandung; Sinar Baru Algensindo
- Ngalim Purwanto. 1986. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Karya
- Oemar Hamalik. 1977. *Media Pendidikan*. Bandung: alumni
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rita Eka Izzaty, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Ronald H. Anderson. 1993. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakrta : PT grafindo persada
- R. Soetjipto. 1980. *Metodologi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: PT. Rosda Karya
- Rudi Susila dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: UPI
- Saifuddin Azwar. 2011. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R N D*. Bandung: Alfabeta
- . 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R N D*. Bandung: Alfabeta
- S. Hamid Hasan dan Asmawi Zainul. 1991. *Evaluasi Hasil Belajar*. Depdikbud
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Revisi ke VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sumadi Suryabrata . 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sumarna Supranata. 2009. *Analisis Validitas. Reliabilitas. Dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sutan. <http://kurtek.upi.edu/>. diunduh pada 26 juli 2012 pukul 20.50

Lampiran 1

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
IPS KELAS IV SEMESTER GASAL TA 2012/2013



Disusun oleh:

Nama : Ria Fita Lestari
NIM : 09108244017
Kelas : VIII C

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IV/ 2
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

1. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

C. Indikator

- 1.1.1 Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di daratan.
- 1.1.2 Mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah bermain kartu siswa dapat mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di daratan dengan baik.
2. Setelah melakukan pembelajaran dengan media kartu bergambar siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam dengan benar.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : Cooperative Learning

Metode pembelajaran : team game tournament

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan awal a. Salam b. Presensi c. Apersepsi (Eksplorasi) Mengingat materi sebelumnya. d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	3 menit
2	Kegiatan Inti : <ul style="list-style-type: none">- Siswa dibagi soal sebagai pre test- Siswa dibagi dalam kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anak Masing-masing kelompok dibagi kartu bergambar yang berupa kartu soal.- Siswa mendengarkan penjelasan aturan permainan kartu soal dari guru- Setelah selesai bermain dengan kartu materi siswa dibagi kartu soal.- Siswa mendengarkan aturan permainan kartu	30 menit

	soal - Siswa dalam kelompok,nya bermain dengan kartu soal. - Siswa bersama dengan guru membahas hasil dari permainan kartu.	
3	Kegiatan akhir: - Guru memberikan penekanan-penekanan terhadap materi yang belum dim - Siswa menyimpulkan materi yang telah diterima dengan dibantu oleh guru. - Guru melakukan refleksi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan - Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama, kemudian mengucapkan salam penutup.	2 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

Tantya Hisnu. P. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas IV*.
 Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

2. Media Pembelajaran

Kartu Bergambar

I. Penilaian

Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai ≥ 75

Yogyakarta,Februri 2013

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Praktikan,

Sudiyati, S.Pd. SD
NIP. 19580505 197912 2 012

Ria Fita Lestari
NIM. 09108244017

Lampiran-lampiran

Lampiran Materi

A. Jenis-jenis kebutuhan

Kamu sudah tahu bahwa kegiatan ekonomi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Ada tiga jenis kebutuhan.

1. Kebutuhan pokok atau kebutuhan primer. Ada tiga jenis kebutuhan pokok, yaitu:

- a. makanan (pangan),
- b. pakaian (sandang), dan
- c. tempat tinggal (papan).

2. Kebutuhan sekunder

Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan pokok terpenuhi. Contoh kebutuhan sekunder, antara lain lemari, sepeda, kompor, buku, dan pena.

3. Kebutuhan tersier

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier sering juga disebut kebutuhan akan barang-barang mewah. Misalnya, mobil, televisi, komputer, dan pesawat telepon. Orang tidak bisa menghasilkan semua barang kebutuhannya.

Misalnya, petani menghasilkan padi, jagung, sayur, dan buah. Kebutuhan seorang petani akan perabot rumah tangga didapatkan dari tukang kayu.

Sebaliknya tukang kayu mendapatkan makanan dari petani. Contoh ini menunjukkan sifat manusia sebagai makhluk sosial. Artinya, manusia tidak bisa hidup seorang diri.

Tidak mudah orang mendapat uang. Kita harus menggunakan uang dengan baik dan bijaksana. Apakah setiap kali kamu meminta uang kepada orang tua langsung diberi? Orang tuamu belum tentu memberi, bukan? Itu semua karena tidak mudah menghasilkan uang. Kita harus membeli barang yang benar-benar kita

butuhkan. Faktor lingkungan ikut mempengaruhi kegiatan ekonomi. Contohnya sebagai berikut.

1. Penduduk pantai banyak yang menjadi nelayan.
2. Penduduk di daerah dataran rendah banyak yang menjadi petani.
3. Penduduk di sekitar tempat pariwisata akan melakukan kegiatan ekonomi di bidang pariwisata.
4. Penduduk di daerah dataran tinggi dan pegunungan banyak yang menjadi petani sayuran dan bunga.

B. Kegiatan pemanfaatan sumber daya alam

1. Kegiatan menghasilkan barang dan jasa. Istilah lainnya adalah kegiatan produksi. Orang yang melakukan kegiatan itu disebut produsen. Tujuan kegiatan produksi adalah menghasilkan barang dan jasa yang dibutuhkan masyarakat. Misalnya, kamu membutuhkan sebuah sepatu baru. Kamu pasti membeli ke toko sepatu. Supaya tersedia sepatu di toko, harus ada orang yang membuat sepatu. Para pembuat sepatu bekerja di pabrikpabrik sepatu dan menghasilkan berbagai macam sepatu. Pabrik sepatu hanya bisa bekerja kalau tersedia kulit untuk membuat sepatu. Kulit dihasilkan oleh hewan-hewan yang ditenak para peternak
2. Setelah selesai diproduksi, sepatu harus dijual. Ada orang yang pekerjaannya adalah menjual sepatu. Penjual sepatu telah melakukan kegiatan ekonomi yang namanya mendistribusikan barang. Demikian pula pedagang beras, pedagang buah, penjual ikan, dan sebagainya. Orang-orang yang bekerja mendistribusikan barang dan jasa disebut distributor. Tanpa distributor barang dan jasa yang dihasilkan tidak akan diketahui dan dipakai masyarakat. Tanpa ada kelompok yang menghasilkan barang dan jasa, tidak akan ada barang dan jasa yang bisa didistribusikan. Jadi, ada hubungan yang saling menguntungkan. Selain distributor barang, ada juga distributor jasa. Misalnya, perusahaan yang bergerak di bidang jasa pariwisata. Perusahaan ini memiliki

tenaga pemasar yang mempromosikan jasanya. Selain itu, masih ada agen-agen yang berusaha menjual jasa-jasa. Demikian pula dengan perusahaan jasa lainnya seperti perusahaan asuransi, rumah sakit, lembaga pendidikan, konsultasi hukum, dan seterusnya. Para distributor memperoleh pendapatan dari keuntungan atau laba. Keuntungan utama yang dikejar adalah uang. Dengan uang ini para pelaku kegiatan ekonomi distribusi barang dan jasa dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Para pelaku kegiatan ekonomi distribusi menjadi penghubung antara masyarakat dengan mereka yang menghasilkan barang.

3. Begitu barang didistribusikan dan sampai di pasar, barang siap dijual ke masyarakat. Ayah dan ibumu membeli beras ke toko beras. Kamu membeli sepatu baru di toko sepatu, dan seterusnya. Nah, barang-barang yang kamu beli tersebut akan kamu pakai. Kegiatan ekonomi yang tujuannya adalah memakai atau menggunakan barang dan jasa disebut *kegiatan mengkonsumsi barang dan jasa*. Demikian halnya dengan jasa. Misalnya, ada sebuah perusahaan jasa angkutan bis luar kota menjual tiket angkutan. Tiket siap digunakan untuk naik bis. Orang yang melakukan kegiatan ekonomi memakai atau menggunakan jasa tertentu juga disebut *melakukan kegiatan konsumsi*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
IPS KELAS IV SEMESTER GASAL TA 2012/2013



Disusun oleh:

Nama : Ria Fita Lestari
NIM : 09108244017
Kelas : VIII C

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IV/ 2
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Menenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

C. Indikator

- 2.1.1 Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah bermain kartu siswa dapat memahami jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan dengan baik
2. Setelah melakukan pembelajaran dengan media kartu bergambar siswa dapat jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan dengan benar.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : Cooperative Learning

Metode pembelajaran : team game tournament

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan awal e. Salam f. Presensi g. Apersepsi Mengingat materi sebelumnya. h. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	3 menit
2	Kegiatan Inti : <ul style="list-style-type: none">- Siswa dibagi dalam kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anak.- Masing-masing kelompok dibagi kartu bergambar yang berupa kartu soal.- Siswa mendengarkan penjelasan aturan permainan kartu soal dari guru- Setelah selesai bermain dengan kartu materi siswa dibagi kartu soal.- Siswa mendengarkan aturan permainan kartu soal- Siswa dalam kelompok,nya bermain dengan kartu soal.- Siswa bersama dengan guru membahas hasil	30 menit

	dari permainan kartu.	
3	<p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penekanan-penekanan terhadap materi yang belum dipahami oleh siswa. - Siswa menyimpulkan materi yang telah diterima dengan dibantu oleh guru. - Guru melakukan refleksi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan - Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama, kemudian mengucapkan salam penutup. 	2 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

5. Sumber Pembelajaran

Tantya Hisnu. P. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas IV*.
 Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

6. Media Pembelajaran

Kartu Bergambar

I. Penilaian

Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai ≥ 75

Yogyakarta,Februri 2013

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Praktikan,

Sudiyati, S.Pd. SD
NIP. 19580505 197912 2 012

Ria Fita Lestari
NIM. 09108244017

Lampiran-lampiran

Lampiran Materi

Siapa saja orang-orang yang sumber mata pencariannya berasal dari pantai? Orang yang tinggal di daerah pantai adalah nelayan, petani tambak, petani garam, pengrajin dan pertukangan.

a. Nelayan

Pekerjaan sehari-hari seorang nelayan adalah menangkap ikan di laut. Biasanya nelayan mulai berangkat menangkap ikan pada malam hari. Pagi hari mereka pulang dengan membawa ikan. Ikan-ikan tersebut akan dijual di tempat pelelangan ikan. Para nelayan menangkap ikan pada malam hari karena alasan-alasan berikut ini.

1. Pada malam hari bertiup angin darat yang membantu mendorong perahu ke tengah laut.
2. Ikan tertarik pada sinar lampu yang terang di tengah laut yang gelap gulita. Ini memudahkan nelayan untuk menangkap ikan.

Ada dua macam nelayan, yakni nelayan pengusaha dan nelayan penyewa/buruh. Nelayan pengusaha mempunyai kapal/perahu untuk menangkap ikan. Nelayan penyewa/buruh tidak mempunyai kapal/perahu. Nelayan penyewa/buruh tergantung pada nelayan pengusaha.

b. Pengusaha tambak

Pengusaha tambak ialah pemilik modal dalam usaha tambak. Biasanya ia memiliki lahan tambak. Biasanya tambak digunakan untuk memelihara udang dan ikan bandeng.

c. Petani tambak

Petani tambak ialah orang yang bekerja pada pengusaha tambak. petani tambak mendapatkan upah dari pengusaha tambak. Jumlah mereka lebih banyak daripada pengusaha tambak.

d. Petani garam

Petani garam ialah para pekerja/buruh yang mengerjakan usaha pembuatan garam. Pengusaha garam biasanya sekaligus sebagai pengusaha tambak. Jadi, petani garam juga tergantung kepada pengusaha tambak/garam.

e. Pengrajin

Laut juga menghasilkan kerang, bunga karang, dan batu-batu laut. Hasil laut itu dijadikan bahan-bahan untuk membuat barang kerajinan. Penduduk pantai banyak yang bekerja sebagai pembuat barang kerajinan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
IPS KELAS IV SEMESTER GASAL TA 2012/2013



Disusun oleh:

Nama : Ria Fita Lestari
NIM : 09108244017
Kelas : VIII C

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IV/ 2
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

C. Indikator

- 3.1.1 Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah bermain kartu siswa dapat memahami jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan dengan baik
2. Setelah melakukan pembelajaran dengan media kartu bergambar siswa dapat jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan dengan benar.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : Cooperative Learning

Metode pembelajaran : team game tournament

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan awal i. Salam j. Presensi k. Apersepsi mengingat materi sebelumnya. l. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	3 menit
2	Kegiatan Inti : <ul style="list-style-type: none">- Siswa dibagi dalam kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anak.- Masing-masing kelompok dibagi kartu bergambar yang berupa kartu soal.- Siswa mendengarkan penjelasan aturan permainan kartu soal dari guru- Setelah selesai bermain dengan kartu materi siswa dibagi kartu soal.- Siswa mendengarkan aturan permainan kartu soal- Siswa dalam kelompoknya bermain dengan	30 menit

	<p>kartu soal .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersama dengan guru membahas hasil dari permainan kartu. 	
3	<p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penekanan-penekanan terhadap materi yang dimengerti siswa. - Siswa menyimpulkan materi yang telah diterima dengan dibantu oleh guru. - Guru melakukan refleksi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan - Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama, kemudian mengucapkan salam penutup. 	2 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

Tantya Hisnu. P. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

2. Media Pembelajaran

Kartu Bergambar

I. Penilaian

Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai ≥ 75

Yogyakarta,Februri 2013

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Praktikan,

Sudiyati, S.Pd. SD
NIP. 19580505.197912.2.012

Ria Fita Lestari
NIM. 09108244017

Lampiran-lampiran

Lampiran Materi

Dataran rendah ialah hamparan daratan yang ketinggiannya tidak lebih dari 200 meter di atas permukaan laut. Daerah ini biasanya padat penduduk. Mata pencarian penduduk di dataran rendah antara lain sebagai berikut.

1. Petani

Ada dua jenis petani, yakni petani pemilik lahan dan petani penggarap. Petani pemilik lahan mengolah lahan pertaniannya sendiri. Petani penggarap mengerjakan sawah/ladang yang bukan miliknya sendiri. Mereka mengolah sawah atau ladang tuan tanah atau petani lain.

b. Buruh tani

Buruh mengerjakan tanah pertanian sebagai tenaga harian lepas. Penghasilan buruh tani biasanya rendah. Mereka diberi upah oleh para tuan tanah.

c. Pedagang hasil bumi

Pedagang hasil bumi menjual barang-barang hasil bumi ke pasar di kota. Biasanya mereka datang ke desa-desa untuk membeli hasil pertanian. Mereka membeli padi, jagung, sayur-mayur, buah-buahan dan sebagainya.

c. Pengrajin alat-alat rumah tangga dan alat pertanian

Para pengrajin ini biasanya membuat alat-alat rumah tangga dan alat-alat pertanian. Alat-alat rumah tangga misalnya kompor, panci, rak piring, dan sebagainya. Alat-alat pertanian misalnya cangkul, bajak, dan sabit.

d. Peternak

Selain sebagai petani, biasanya penduduk dataran rendah juga memelihara ternak. Contoh hewan yang dipelihara adalah sapi, kambing, ayam, dan itik. Namun, ada juga yang khusus menjadi peternak. Biasanya peternak memelihara hewan ternak dalam jumlah besar. Mereka biasanya memelihara sapi perah, ayam potong, ayam petelur, dan ikan air tawar.

e. Buruh musiman

Buruh musiman adalah orang-orang dipekerjakan pada musim tanam dan musim panen. Buruh tani mencari kegiatan pekerjaan yang lain bila mereka sudah selesai mengerjakan sawah.

f. Lain-lain

Sebagian masyarakat di daerah dataran rendah bekerja sebagai pedagang, pegawai/karyawan, dan pekerja jasa.

.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
IPS KELAS IV SEMESTER GASAL TA 2012/2013



Disusun oleh:

Nama : Ria Fita Lestari

NIM : 09108244017

Kelas : VIII C

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IV/ 2
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

4. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

C. Indikator

- 4.1.1 Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di dataran tinggi dan perkotaan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah bermain kartu siswa dapat memahami jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan dengan baik
2. Setelah melakukan pembelajaran dengan media kartu bergambar siswa dapat jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan dengan benar.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran : Cooperative Learning

Metode pembelajaran : team game tournament

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan awal m.Salam n. Presensi o. Apersepsi mengingat materi sebelumnya. p. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	3 menit
2	Kegiatan Inti : <ul style="list-style-type: none">- Siswa dibagi dalam kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anak.- Masing-masing kelompok dibagi kartu bergambar yang berupa kartu soal.- Siswa mendengarkan penjelasan aturan permainan kartu soal dari guru- Setelah selesai bermain dengan kartu materi siswa dibagi kartu soal.- Siswa mendengarkan aturan permainan kartu soal- Siswa dalam kelompok,nya bermain dengan kartu soal.- Siswa bersama dengan guru membahas hasil	30 menit

	dari permainan kartu. Siswa dibagi soal post test	
3	<p>Kegiatan akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penekanan-penekanan terhadap materi yang belum dimengerti siswa. - Siswa menyimpulkan materi yang telah diterima dengan dibantu oleh guru. - Guru melakukan refleksi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan - Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama, kemudian mengucapkan salam penutup. 	2 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

Tantya Hisnu. P. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

2. Media Pembelajaran

Kartu Bergambar

I. Penilaian

Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai ≥ 75

Yogyakarta,Februri 2013

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Praktikan,

Sudiyati, S.Pd. SD
NIP. 19580505.197912.2.012

Ria Fita Lestari
NIM. 09108244017

Lampiran-lampiran

Lampiran Materi

Dataran tinggi ialah daerah permukaan bumi yang ketinggiannya melebihi 200 meter di atas permukaan laut. Mata pencarian orang yang tinggal di dataran tinggi ada bermacam-macam. Mari kita bahas satu per satu!

a. Peternak

Daerah dataran tinggi mempunyai iklim yang cukup dingin. Kondisi demikian ini cocok untuk memelihara ternak, misalnya sapi perah, kambing, kelinci, ayam pedaging, dan ayam petelur.

b. Petani

Banyak juga penduduk dataran tinggi yang menjadi petani. Namun, jenis tanamannya biasanya berbeda dengan dataran rendah. Petani di dataran tinggi biasanya menanam palawija, sayur-mayur, dan bunga. Selain itu, ada juga petani yang tanaman perkebunan, misalnya teh, kopi, cengkeh, pala, dan buah-buahan.

c. Pekerja/buruh perkebunan

Di daerah dataran tinggi biasanya terdapat perkebunan besar. Banyak penduduk dataran tinggi yang bekerja sebagai buruh perkebunan. Misalnya buruh di perkebunan teh, kopi, dan cengkeh.

d. Pekerja pertukangan

Pekerja pertukangan ialah orang-orang yang bekerja membuat rumah. Ada dua macam tukang, yaitu tukang batu dan tukang kayu. Pekerjaan tukang batu antara lain membuat tembok, pondasi, dan memasang tegel. Tukang kayu membuat pintu, jendela, kerangka atap, dan membuat perabotan.

e. Pedagang

Pedagang di dataran tinggi membeli hasil daerah dataran tinggi seperti sayur-sayuran, buah-buahan, kopi, cengkeh, dan pala. Selain itu mereka menyediakan beras dan barang-barang kebutuhan yang tidak dihasilkan daerah dataran tinggi.

4. Mata pencarian masyarakat kota

Kota adalah pusat pemerintahan dan perdagangan/kegiatan ekonomi. Penduduk kota biasanya lebih padat daripada penduduk desa. Penduduk kota umumnya bersifat campuran antara penduduk asli dengan warga pendatang, bahkan juga dengan warga negara asing.

Mata pencarian di kota umumnya lebih banyak dan lebih bervariasi. Mata pencarian penduduk kota antara lain sebagai berikut.

a. Pekerja jasa

Pekerja jasa ialah orang-orang yang memberikan pelayanan sesuai keahlian yang dimiliki. Contohnya dokter, sopir, guru, penjahit, pegawai salon, konsultan, pengacara, dan banker.

b. Karyawan swasta

Jumlah golongan ini sangat besar di daerah perkotaan. Mereka bekerja pada kantor-kantor swasta/instansi yang bukan milik pemerintah. Para karyawan ini mendapat penghasilan yang tetap setiap bulan dengan beberapa jaminan sosial yang lainnya. Contoh: karyawan bank-bank swasta, karyawan perusahaan asing, dan lain-lain.

c. Wiraswasta

Wiraswasta ialah golongan penduduk yang mempunyai tekad kuat, jujur, pekerja keras. Contoh wiraswasta ialah orang yang mem-buka usaha bengkel, orang yang membuka toko, dan lain-lain.

d. Pedagang

Para pedagang yang ada di wilayah perkotaan antara lain pedagang grosir/agen besar, pedagang agen, pedagang eceran/distributor, pedagang kaki lima, dan pedagang asongan/keliling.

e. Buruh dan tenaga harian lepas

Di kota besar banyak sekali pabrik-pabrik. Banyak sekali penduduk kota yang menjadi buruh pabrik. Misalnya, buruh di pabrik sepatu, pabrik suku cadang kendaraan, pabrik minuman, dan lain-lain.

LAMPIRAN 2

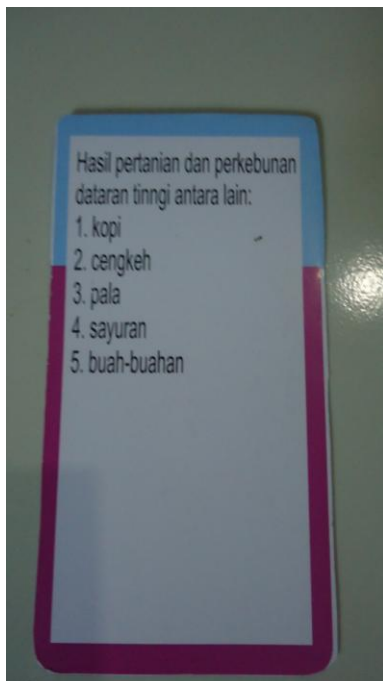
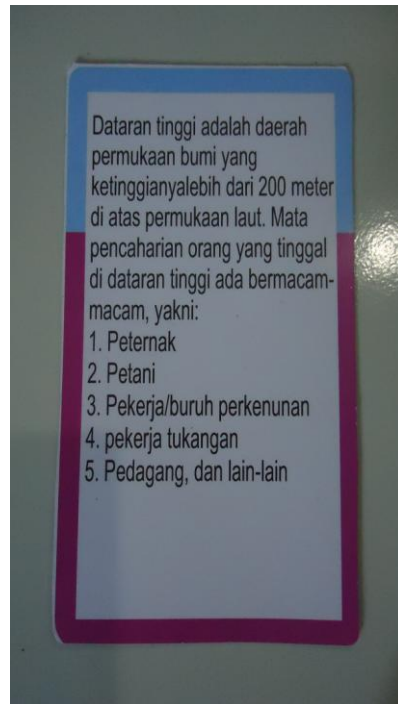
MEDIA KARTU

BERGAMBAR

kartu materi tampak depan



kartu materi tampak belakang



Kartu soal tampak depan



kartu soal tampak belakang



Lampiran 3

Kisi-kisi

lembar

observasi

Lampiran kisi-kisi lembar observasi minat belajar IPS

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
1.	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS	1. Senang dengan mata pelajaran IPS	1
			2. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi IPS yang sedang dipelajari	2
			3. Aktif dalam pembelajaran IPS	3
			4. Memberikan respon positif terhadap pembelajaran IPS	4
		Ketertarikan dengan media pembelajaran yang digunakan	5. mengajukan pertanyaan tentang media pembelajaran yang digunakan	5
			6. mempelajari cara penggunaan media pembelajaran yang digunakan	6
			7. menggunakan media yang disediakan oleh guru	7
			8. menunjukan respon positif	8

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	Nomor item
2.	Optimisme	optimisme terhadap mata pelajaran IPS	9. tidak melakukan kecurangan dalam mengerjakan tugas	9
			10. tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan bermacam-macam soal	10
			11. tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah	11
			12. tidak menganggap IPS adalah pelajaran yang sulit	12
			13. menganggap IPS adalah pelajaran yang menyenangkan	13
		optimism keberhasilan terhadap media pembelajaran yang digunakan	14. mudah memahami materi IPS dengan menggunakan media pembelajaran	14
			15. mudah memahami permasalahan dengan menggunakan media pembelajaran	15

no	Aspek minat yang diukur	sub aspek	Indikator	Nomor item
			16. bisa menyelesaikan permasalahan dengan bantuan media	16
			17. cepat memahami materi dengan bantuan media yang digunakan	17
3.	keinginan untuk melakukan perubahandi ri kearah yang lebih baik		18. tidak menolak adanya perubahan	18
			19. suka melakukan permainan kartu	19

Lampiran 4

Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR IPS

no	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	1	2	3	4	5	6
1.	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS	1. Senang dengan mata pelajaran IPS						
			2. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi IPS yang sedang dipelajari						
			3. Aktif dalam pembelajaran IPS						
			4. Memberikan respon positif terhadap pembelajaran IPS						
		Ketertarikan dengan media pembelajaran yang digunakan	5. mengajukan pertanyaan tentang media pembelajaran yang digunakan						
			6. mempelajari cara penggunaan media pembelajaran yang digunakan						
			7. menggunakan media yang disediakan oleh guru						
			8. menunjukan respon positif						

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	1	2	3	4	5	6
2.	Optimisme	optimisme terhadap mata pelajaran IPS	9. tidak melakukan kecurangan dalam mengerjakan tugas						
			10. tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan bermacam-macam soal						
			11. tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah						
			12. tidak menganggap IPS adalah pelajaran yang sulit						
			13. menganggap IPS adalah pelajaran yang menyenangkan						
		optimism keberhasilan terhadap media pembelajaran yang digunakan	14. mudah memahami materi IPS dengan menggunakan media pembelajaran						
			15. mudah memahami permasalahan dengan menggunakan media pembelajaran						

no	Aspek minat yang diukur	Sub aspek	Indikator	1	2	3	4	5	6
			16. bisa menyelesaikan permasalahan dengan bantuan media						
			17. cepat memahami materi dengan bantuan media yang digunakan						
3.	keinginan untuk melakukan perubahandi ri kearah yang lebih baik		18. tidak menolak adanya perubahan						
			19. tidak meremehkan hal-hal yang lama						
			20. suka melakukan permainan kartu						
			21. meninggalkan kebiasaan lama yang tidak baik						

Keterangan :

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1= kurang

Yogyakarta,.....Februari 2013

Observer

.....

LAMPIRAN 5

KISI-KISI ANGKET

Table 3
Kisi –kisi Instrumen Minat Siswa

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item
1.	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS	1. Senang dengan mata pelajaran IPS	1
			2. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi IPS yang sedang dipelajari	2
			3. Aktif dalam pembelajaran IPS	3
			4. Memberikan respon positif terhadap pembelajaran IPS	4
		Ketertarikan dengan media pembelajaran yang digunakan	5. mengajukan pertanyaan tentang media pembelajaran yang digunakan	5
			6. mempelajari cara penggunaan media pembelajaran yang digunakan	6
			7. menggunakan media yang disediakan oleh guru	7
			8. menunjukan respon positif	8
2.	Optimisme	optimisme terhadap mata pelajaran IPS	9. selalu merasa siap menghadapi permasalahan	9
			10. tidak melakukan kecurangan dalam mengerjakan tugas	10
			11. tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan bermacam-macam soal	11
			12. tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah	12
			13. tidak menganggap IPS adalah pelajaran yang sulit	13
			14. menganggap IPS adalah pelajaran yang menyenangkan	14
			15. menganggap IPS hanya berhasil untuk orang tertentu	15

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	Nomor item
		optimism keberhasilan terhadap media pembelajaran yang digunakan	16. mudah memahami materi IPS dengan menggunakan media pembelajaran	16
			17. mudah memahami permasalahan dengan menggunakan media pembelajaran	17
			18. bisa menyelesaikan permasalahan dengan bantuan media	18
			19. cepat memahami materi dengan bantuan media yang digunakan	19
3.	keinginan untuk melakukan perubahandiri kearah yang lebih baik		20. suka terhadap hal-hal baru	20
			21. tidak menolak adanya perubahan	21
			22. tidak meremehkan hal-hal yang lama	22
			23. suka melakukan permainan kartu	23
			24. meninggalkan kebiasaan lama yang tidak baik	24, 25

LAMPIRAN 6

ANGKET

INSTRUMEN MINAT BELAJAR IPS SISWA

Nama :	Materi :
Kelas :	No absen :
Hari/ tanggal :	Waktu :

Petunjuk menjawab angket

1. Pengisian instrumen tidak mempengaruhi nilai belajarmu.

2. Berilah tanda cek (√) pada jawaban yang kamu pilih.

Jawaban SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

3. Jawablah sesuai dengan keyakinanmu.

No.	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam yang ada di lingkungannya				
2.	Saya selalu bertanya kepada guru apabila ada kesempatan				
3.	Saya selalu belajar di rumah untuk mengulang materi yang disampaikan oleh guru				
4.	Menurut saya IPS adalah matapelajaran yang menarik untuk dipelajari				
5.	Saya ingin tahu cara penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS				
6.	Setiap menggunakan media, saya mempelajari cara penggunaan media tersebut				
7.	Saya menggunakan media IPS sebaik mungkin pada materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkungannya				
8.	Dengan pembelajaran menggunakan media saya merasa terbantu untuk memahami pelajaran IPS yang sedang berlangsung				
9.	Saya siap menghadapi masalah sosial seperti pada materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkungannya				
10.	Saya selalu jujur dalam mengerjakan soal-soal materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkungannya				
11.	Saya tidak pernah bertanya kepada teman ketika mengerjakan soal ujian				

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
12.	Saya dapat mengatasi kesulitan dalam pelajaran materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya dengan belajar				
13.	IPS bukan mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari				
14.	IPS adalah mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari				
15.	IPS adalah pelajaran yang menarik untuk dipelajari				
16.	Saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru apabila guru menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran				
17.	Permasalahan aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam di lingkungan sekitar akan lebih mudah dipahami bila dijelaskan dengan media				
18.	Permasalahan pada materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya akan lebih mudah dipcahkan apabila dijelaskan menggunakan media				
19.	Materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya akan lebih mudah saya ingat dan saya pahami apabila dijelaskan menggunakan media.				
20.	Saya senang dengan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar karena merupakan hal yang baru bagi saya.				
21.	Bagi saya hal-hal baru harus dicoba				
22.	Permainan kartu adalah hal yang menyenangkan namun saya juga masih senang dengan permainan-permainan edukasi yang terdahulu seperti dakon dan lain-lain.				
23.	Saya suka dengan permainan kartu bergambar				
24.	Saya mempunyai kebiasaan yang baik				
25.	Saya berusaha meninggalkan kebiasaan lama yang tidak baik				

LAMPIRAN 7

KISI-KISI SOAL

Kisi-Kisi Pengembangan Instrumen Soal Tes Pilihan Ganda

Nama sekolah : SD N Kotagede 5 Yogyakarta

Bidang studi : IPS

Kelas : IV

Alokasi Waktu : 30 menit

Jumlah soal : 20

Standar Kompetensi :

1. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar :

1. Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

Indikator	Aspek kognitif	Sebaran soal
1. Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di daratan	C1. Pengetahuan	2
	C2. Pemahaman	3,4
	C3. Penerapan	5
	C4. Analisis	7
2. Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan	C1. Pengetahuan	8, 9
	C2. Pemahaman	12
	C3. Penerapan	13
	C4. Analisis	14

Indikator	Aspek Kognitif	Nomor Soal
3. Menjelaskan potensi ekonomi di daerah pantai dan dataran rendah	C1. Pengetahuan	15, 16
	C2. Pemahaman	18
	C3. Penerapan	21
	C4. Analisis	22
4. Menjelaskan potensi ekonomi di daerah dataran tinggi dan perkotaan	C1. Pengetahuan	23, 24
	C2. Pemahaman	26
	C3. Penerapan	28
	C4. Analisis	30

LAMPIRAN 8

SOAL TES

Mata Pelajaran : IPS
Sekolah : SD N Kotagede 5 Yogyakarta
Kelas : IV
Waktu : 30 menit

A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!

B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang
Telah tersedia!

1. Di daerah perkotaan tersedia bermacam-macam pekerjaan. Kota menjadi pusat perekonomian dan pemerintahan. Jenis pekerjaan yang ada di kawasan Kotagede
 - a. supir taksi
 - b. petani
 - c. nelayan
 - d. buruh tani
2. Para pengrajin perak di kawasan Kotagede yang sedang membuat kerajinan perak termasuk dalam kegiatan ekonomi.....
 - a. konsumsi
 - b. produksi
 - c. distribusi
 - d. pembeli
3. yang termasuk aktifitas ekonomi di dataran rendah seperti daerah Bantul adalah.....
 - a. petani palawija
 - b. petani teh
 - c. nelayan
 - d. petani buah-buahan
4. Di daerah Kotagede banyak berdiri toko-toko yang menjual hasil dari kerajinan perak seperti cincin, kalung dan hiasan-hiasan yang terbuat dari perak lainnya, banyak pembeli yang membelinya, banyak turis asing yang tertarik untuk membeli juga, kegiatan yang dilakukan oleh toko-toko perak kepada pembeli disebut.....
 - a. konsumsi
 - b. pembeli
 - c. produksi
 - d. distribusi

5. Penduduk kota biasanya lebih padat daripada penduduk desa. Penduduk kota umumnya bersifat campuran antara penduduk asli dengan warga pendatang, bahkan juga dengan warga negara asing, hal tersebut menyebabkan kegiatan ekonomi di wilayah kota menjadi beraneka ragam, berikut contoh dari pekerjaan sebagai karyawan swasta di wilayah Kotagede adalah.....
 - a. guru
 - b. pedagang
 - c. pemilik toko
 - d. karyawan di toko perak
6. Sungai dapat dimanfaatkan oleh petani untuk hal berikut ini,
 - a. mengairi sawah
 - b. pembangkit listrik tenaga uap
 - c. . memelihara ikan
 - d. sarana olahraga air
7. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang nelayan ketika menangkap ikan dipantai ndepok adalah di
 - a. darat
 - b. laut
 - c. udara
 - d. pegunungan
8. Kegiatan ekonomi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup, ada tiga jenis kebutuhan yaitu.....
 - a. Primer, pangan, tersier
 - b. Primer, sekunder, papan
 - c. sandang, pangan, papan
 - d. primer, sekunder, tersier
9. Di kawasan pantai Baron banyak warga setempat membuat kerajinan yang berasal dari kerang, karang, dan lain-lain, aktifitas tersebut termasuk dalam kegiatan ekonomi...
 - a. konsumsi
 - b. produksi
 - c. distribusi
 - d. pembeli
10. Pak Bejo dan keluarganya sedang berlibur kepantai Depok kemudian pak Bejo berkunjung ke tempat penjualan ikan atau disingkat TPI, pak Bejo membeli 2kg cumi, 1 kg udang, dan 2kg ikan cakalang. Kegiatan ekonomi apa yang dilakukan pak Bejo?
 - a. produksi
 - b. distribusi
 - c. konsumsi
 - d. penjual

11.



Pernahkah kamu melihat hal seperti gambar disamping di daerah mu? siapakah yang melakukan pekerjaan seperti gambar disamping?

- a. wiraswasta
- b. konsultan hukum
- c. pegawai pabrik
- d. petani

12. Sumber daya yang dihasilkan di daerah pantai Kwaru adalah.....

- a. jagung
- b. padi
- c. ikan laut
- d. kopi

13. Daerah Kotagede termasuk dalam daerah dataran rendah, berikut yang termasuk hasil pertanian dikasan dataran rendah yaitu.....

- a. padi, sayuran, buah-buahan
- b. padi , jagung, palawija
- c. jagung, teh, kopi
- d. sayuran, buah-buahan, kopi

14. Bertani di sawah dengan menanam padi adalah salah satu aktifitas ekonomi di daerah.....

- a. dataran rendah
- b. dataran tinggi
- c. pegunungan
- d. rawa

15. Pernahkah kamu berjalan-jalan ke daerah persawahan di daerah Kotagede? tanaman apa sajakah yang ditanam di daerah persawahan di Kotagede?

- a. padi, palawija
- b. jati, singkong
- c. melon, bunga
- d. sayuran, buah-buahan

16. Berikut adalah aktivitas ekonomi yang ada di wilayah Kotagede yang berhubungan dengan jasa *kecuali*.....

- a. supir
- b. petani
- c. tukang cukur
- d. penjahit

17.



Di wilayah Yogyakarta ada sebuah pabrik gula Madukismo, gambar di samping contoh dari salah satu kegiatan dipabrik gula madukismo kegiatan ekonomi sebagai apakah gambar disamping.....

- | | |
|-----------------|------------|
| a. buruh pabrik | c. petani |
| b. guru | d. nelayan |

18. Petani cengkeh adalah aktifitas ekonomi yang terjadi dikawasan

- | | |
|-------------------|---------------------|
| a. dataran rendah | c. dataran tinggi |
| b. pantai | d. daerah perkotaan |

19. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencari penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut

- | | |
|----------------------|------------------------|
| a. kegiatan produksi | c. kegiatan distribusi |
| b. kegiatan ekonomi | d. kegiatan konsumsi |

20. Di daerah gunung kidul yang berhawa sejuk pak Budi bermaksud untuk mengolah lahanya yang kosong, awalnya pak Budi ingin menanam padi namun di dataran tinggi airnya sulit dan sering mengalami kekeringan, ayo bantu pak Budi mencari tanaman yang sesuai untuk daerah dataran tinggi, tanaman apakah yang cocok untuk kawasan datarn tinggi?

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| a. jagung, tomat, papaya | c. jagung, padi, cengkeh |
| b. Ketela, padi, sayuran | d.cengkeh, buah-buahan, sayuran |

LAMPIRAN 9

HASIL UJI VALIDITAS

DAN RELIABILITAS

INSTRUMEN

Hasil validitas hasil belajar

Correlations

		Tot
H1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.492 ^{**} .006 30
H2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.429 ^{**} .018 30
H3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.506 ^{**} .004 30
H4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.473 ^{**} .008 30
H5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.429 ^{**} .018 30
H6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.530 ^{**} .003 30
H7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.449 ^{**} .013 30
H8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.450 ^{**} .013 30
H9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.488 ^{**} .006 30
H10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.124 .513 30
H11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.498 ^{**} .005 30
H12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.586 ^{**} .001 30
H13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.436 ^{**} .016 30
H14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.415 ^{**} .023 30
H15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.459 ^{**} .011 30
H16	Pearson Correlation	.497 ^{**}

	Sig. (2-tailed)	.005
	N	30
H17	Pearson Correlation	.572
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
H18	Pearson Correlation	.536
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
H19	Pearson Correlation	.580
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
H20	Pearson Correlation	-.079
	Sig. (2-tailed)	.678
	N	30
H21	Pearson Correlation	.502
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	30
H22	Pearson Correlation	.569
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
H23	Pearson Correlation	.513
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
H24	Pearson Correlation	.477
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	30
H25	Pearson Correlation	-.131
	Sig. (2-tailed)	.490
	N	30
H26	Pearson Correlation	.450
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	30
H27	Pearson Correlation	.532
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
H28	Pearson Correlation	.509
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
H29	Pearson Correlation	.437
	Sig. (2-tailed)	.016
	N	30
H30	Pearson Correlation	.481
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	30
Tot	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Hasil Reliabilitas Hasil belajar

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.852	30

Hasil validitas angket

Correlations

		TotA
A1	Pearson Correlation	.415
	Sig. (2-tailed)	.022
	N	30
A2	Pearson Correlation	.407
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	30
A3	Pearson Correlation	.480
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	30
A4	Pearson Correlation	.611
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A5	Pearson Correlation	.420
	Sig. (2-tailed)	.021
	N	30
A6	Pearson Correlation	.527
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	30
A7	Pearson Correlation	.557
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
A8	Pearson Correlation	.091
	Sig. (2-tailed)	.634
	N	30
A9	Pearson Correlation	.472
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	30
A10	Pearson Correlation	.530
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	30
A11	Pearson Correlation	.609
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A12	Pearson Correlation	.680
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A13	Pearson Correlation	.620
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A14	Pearson Correlation	.652
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A15	Pearson Correlation	.650
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A16	Pearson Correlation	.401
	Sig. (2-tailed)	.028

	N	30
A17	Pearson Correlation	.688
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A18	Pearson Correlation	.441
	Sig. (2-tailed)	.015
	N	30
A19	Pearson Correlation	.667
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A20	Pearson Correlation	.475
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	30
A21	Pearson Correlation	.473
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	30
A22	Pearson Correlation	.450
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	30
A23	Pearson Correlation	.413
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	30
A24	Pearson Correlation	.603
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A25	Pearson Correlation	.638
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A26	Pearson Correlation	.092
	Sig. (2-tailed)	.629
	N	30
A27	Pearson Correlation	.591
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
A28	Pearson Correlation	.492
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	30
A29	Pearson Correlation	.438
	Sig. (2-tailed)	.015
	N	30
A30	Pearson Correlation	.543
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
A31	Pearson Correlation	.604
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
A32	Pearson Correlation	.421
	Sig. (2-tailed)	.020
	N	30
A33	Pearson Correlation	.458
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	30

A34	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.466** .009 30
A35	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.478** .007 30
A36	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.652** .000 30
A37	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.519** .003 30
A38	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.473** .008 30
A39	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.460** .011 30
A40	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.499** .005 30
A41	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.475** .008 30
A42	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.533** .002 30
A43	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.605** .000 30
A44	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.533** .002 30
A45	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.546** .002 30
A46	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.666** .000 30
A47	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.553** .002 30
A48	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.526** .003 30
A49	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.547** .002 30
A50	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.500** .005 30
A51	Pearson Correlation	.478**

	Sig. (2-tailed)	.008
	N	30
A52	Pearson Correlation	.439
	Sig. (2-tailed)	.015
	N	30
TotA	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Hasil Reliabilitas Angket

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	52

Lampiran hasil uji instrumen soal

Indikator	Nomor item	R table	R hitung	Keterangan
1. Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di daratan	1	0,361	0,492	Valid
	2	0,361	0,429	Valid
	3	0,361	0,506	Valid
	4	0,361	0,473	Valid
	5	0,361	0,429	Valid
	6	0,361	0,530	Valid
	7	0,361	0,449	Valid
2. Mengidentifikasi jenis aktivitas ekonomi masyarakat setempat yang berkaitan dengan sumber daya alam di perairan	8	0,361	0,450	Valid
	9	0,361	0,448	Valid
	10	0,361	0,124	Tidak valid
	11	0,361	0,498	valid
	12	0,361	0,586	Valid
	13	0,361	0,436	Valid
	14	0,361	0,415	Valid
3. Menjelaskan potensi ekonomi di daerah pantai dan dataran rendah	15	0,361	0,459	Valid
	16	0,361	0,497	Valid
	17	0,361	0,572	Valid
	18	0,361	0,572	Valid
	19	0,361	0,580	Valid

Indikator	Nomor item	R table	R hitung	Keterangan
	20	0,361	0,079	Tidak Valid
	21	0,361	0,502	Valid
	22	0,361	0,569	Valid
4. Menjelaskan potensi ekonomi di daerah dataran tinggi dan perkotaan	23	0,361	0,513	Valid
	24	0,361	0,477	Valid
	25	0,361	0,131	Tidak valid
	26	0,361	0,450	Valid
	27	0,361	0,532	Valid
	28	0,361	0,509	Valid
	29	0,361	0,437	Valid
	30	0,361	0,481	Valid

(sumber dari olah data SPSS)

Table 8
Hasil uji coba validitas angket minat siswa

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item	R tabel	R hitung	Keterangan
1.	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS	1. Senang dengan mata pelajaran IPS	1	0,361	0,415	Valid
				2	0,361	0,407	Valid
			2. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi IPS yang sedang dipelajari	3	0,361	0,480	Valid
				4	0,361	0,611	Valid
			3. Aktif dalam pembelajaran IPS	5	0,361	0,420	Valid
				6	0,361	0,527	Valid
				7	0,361	0,557	Valid
				8	0,361	0,091	Tidak Valid
				9	0,361	0,472	Valid
			4. Memberikan respon positif terhadap pembelajaran IPS	10	0,361	0,530	Valid
				11	0,335	0,609	Valid
				12	0,361	0,680	Valid
		Ketertarikan dengan media pembelajaran yang digunakan	5. mengajukan pertanyaan tentang media pembelajaran yang digunakan	13	0,361	0,620	Valid
				14	0,361	0,652	Valid
			6. mempelajari cara penggunaan media pembelajaran yang digunakan	15	0,361	0,650	Valid
				16	0,361	0,401	Valid
			7. menggunakan media yang disediakan oleh guru	17	0,361	0,688	Valid
				18	0,361	0,441	Valid

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item	R tabel	R hitung	Keterangan
2.	Optimisme	optimisme terhadap mata pelajaran IPS	8. menunjukkan respon positif	19	0,361	0,667	Valid
				20	0,361	0,475	Valid
			9. selalu merasa siap menghadapi permasalahan	21	0,361	0,473	Valid
				22	0,361	0,450	Valid
			10. tidak melakukan kecurangan dalam mengerjakan tugas	23	0,361	0,413	Valid
				24	0,361	0,603	Valid
			11. tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan bermacam-macam soal	25	0,361	0,638	Valid
				26	0,361	0,092	Tidak valid
			12. tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah	27	0,361	0,591	Valid
				28	0,361	0,492	Valid
			13. tidak menganggap IPS adalah pelajaran yang sulit	29	0,361	0,438	Valid
				30	0,361	0,543	Valid
			14. menganggap IPS adalah pelajaran yang menyenangkan	31	0,361	0,604	Valid
				32	0,361	0,421	Valid
			15. menganggap IPS hanya berhasil untuk orang tertentu	33	0,361	0,458	Valid

No	Aspek Minat yang Diukur	Sub Aspek	Indikator	Nomor Item	R tabel	R hitung	Keterangan
				34	0,361	0,466	Valid
		optimis m keberhasilan terhadap media pembelajaran yang digunakan	16. mudah memahami materi IPS dengan menggunakan media pembelajaran	35	0,361	0,478	Valid
				36	0,361	0,652	Valid
			17. mudah memahami permasalahan dengan menggunakan media pembelajaran	37	0,361	0,519	Valid
				38	0,361	0,473	Valid
			18. bisa menyelesaikan permasalahan dengan bantuan media	39	0,361	0,460	Valid
				40	0,361	0,499	Valid
			19. cepat memahami materi dengan bantuan media yang digunakan	41	0,361	0,475	Valid
				42	0,361	0,533	Valid
3	keinginan untuk melakukan perubahan andiri kearah yang lebih baik		20. suka terhadap hal-hal baru	43	0,361	0,605	Valid
				44	0,361	0,533	Valid
			21. tidak menolak adanya perubahan	45	0,361	0,546	Valid
				46	0,361	0,666	Valid
			22. tidak meremehkan hal-hal yang lama	47	0,361	0,553	Valid
				48	0,361	0,526	Valid

No	Aspek yang dinilai	Sub aspek	Indikator	Nomor item	R tabel	R hitung	Keterangan
			23. suka melakukan permainan kartu	49	0,361	0,547	Valid
				50	0,361	0,500	Valid
			24. meninggalkan kebiasaan lama yang tidak baik	51	0,361	0,478	Valid
				52	0,361	0,439	Valid

(sumber hasil olah data)

LAMPIRAN 10

HASIL ANALISIS DATA

Frequency Table

Hasil Awal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	2	7.7	7.7	7.7
	Baik	9	34.6	34.6	42.3
	Sangat Baik	15	57.7	57.7	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Minat Awal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	4	15.4	15.4	15.4
	Sangat tinggi	22	84.6	84.6	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Hasil Akhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup	1	3.8	3.8	3.8
	Baik	6	23.1	23.1	26.9
	Sangat Baik	19	73.1	73.1	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Minat Akhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	1	3.8	3.8	3.8
	Sangat tinggi	25	96.2	96.2	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Frequencies

Statistics

		Hasil Skor Awal	Hasil Skor Akhir	Minat Skor Awal	Minat Skor Akhir
N	Valid	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0
Mean		15.7692	16.8462	90.4231	94.7308
Std. Error of Mean		.50932	.48260	1.49375	1.46083
Median		16.0000	18.0000	92.0000	100.0000
Mode		18.00	18.00	100.00	100.00
Std. Deviation		2.59704	2.46077	7.61668	7.44880
Variance		6.745	6.055	58.014	55.485
Range		10.00	10.00	27.00	24.00
Minimum		10.00	10.00	73.00	76.00
Maximum		20.00	20.00	100.00	100.00
Sum		410.00	438.00	2351.00	2463.00

Frequency Table

Hasil Skor Awal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10.00	1	3.8	3.8	3.8
	11.00	1	3.8	3.8	7.7
	12.00	1	3.8	3.8	11.5
	13.00	2	7.7	7.7	19.2
	14.00	3	11.5	11.5	30.8
	15.00	3	11.5	11.5	42.3
	16.00	4	15.4	15.4	57.7
	17.00	2	7.7	7.7	65.4
	18.00	6	23.1	23.1	88.5
	19.00	2	7.7	7.7	96.2
	20.00	1	3.8	3.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Hasil Skor Akhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10.00	1	3.8	3.8	3.8
	12.00	1	3.8	3.8	7.7
	14.00	2	7.7	7.7	15.4
	15.00	3	11.5	11.5	26.9
	16.00	3	11.5	11.5	38.5
	17.00	2	7.7	7.7	46.2
	18.00	7	26.9	26.9	73.1
	19.00	5	19.2	19.2	92.3
	20.00	2	7.7	7.7	100.0
Total		26	100.0	100.0	

Minat Skor Awal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	73.00	1	3.8	3.8	3.8
	79.00	1	3.8	3.8	7.7
	80.00	1	3.8	3.8	11.5
	81.00	1	3.8	3.8	15.4
	82.00	2	7.7	7.7	23.1
	85.00	2	7.7	7.7	30.8
	88.00	2	7.7	7.7	38.5
	90.00	2	7.7	7.7	46.2
	91.00	1	3.8	3.8	50.0
	93.00	2	7.7	7.7	57.7
	94.00	2	7.7	7.7	65.4
	95.00	1	3.8	3.8	69.2
	96.00	2	7.7	7.7	76.9
	97.00	1	3.8	3.8	80.8
	99.00	1	3.8	3.8	84.6
	100.00	4	15.4	15.4	100.0
Total		26	100.0	100.0	

Minat Skor Akhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	76.00	1	3.8	3.8	3.8
	82.00	2	7.7	7.7	11.5
	83.00	1	3.8	3.8	15.4
	84.00	1	3.8	3.8	19.2
	90.00	2	7.7	7.7	26.9
	91.00	1	3.8	3.8	30.8
	95.00	1	3.8	3.8	34.6
	96.00	1	3.8	3.8	38.5
	97.00	2	7.7	7.7	46.2
	100.00	14	53.8	53.8	100.0
Total		26	100.0	100.0	

LAMPIRAN 11

DOKUMENTASI

Dokumentasi hari pertama

1. Guru menjelaskan soal *pre test*



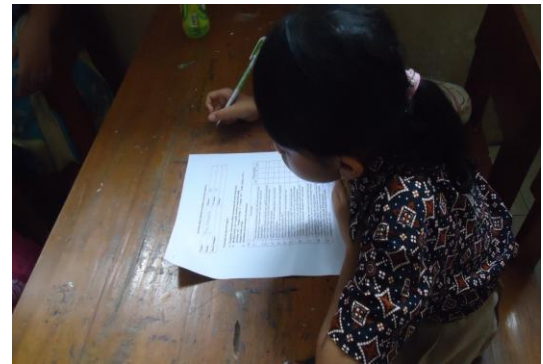
2. Siswa mengerjakan soal *pre test*



3. Siswa mengerjakan soal pre test



4. Siswa mengerjakan angket



5. Siswa belajar dengan menggunakan media kartu dengan kelompoknya



Dokumentasi hari ke 2

1. Siswa belajar dengan menggunakan media kartu bergambar



Dokumentasi hari ke 3

1. Guru memantau siswa dalam pelajaran



2. Siswa belajar dengan media kartu bergambar

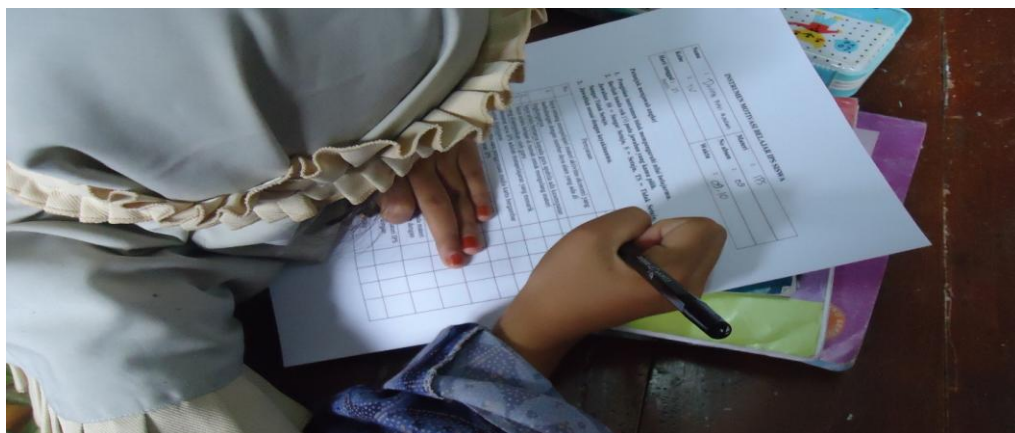


Dokumentasi hari ke 4

1. Guru membagi siswa dalam kelompok untuk belajar dengan kartu bergambar



2. Siswa mengerjakan soal post test



3. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami



LAMPIRAN 12

Data hasil belajar

Tabel 1. Nilai siswa pada pembelajaran IPS dengan KKM 75

No	Initial Nama Siswa	Nilai 1	Nilai 2
1	R	70	65
2	S	65	75
3	AP	58	70
4	AA	45	75
5	AK	80	85
6	AF	75	80
7	AM	85	70
8	DP	75	65
9	DF	85	80
10	DH	75	80
11	DA	60	70
12	F	70	75
13	L	75	60
14	MC	70	75
15	MF	70	80
16	MA	70	85
17	MR	70	60
18	MS	65	70
19	MI	75	75
20	MH	65	75
21	N	70	80
22	R	65	75
23	S	65	80
24	SD	70	85
25	SS	70	75
26	T	65	75
27	Z	65	80
28	RK	70	70

Keterangan :

Nilai 1 = nilai pada materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam dilingkungan setempat

Nilai 2 : nilai pada materi tentang koperasi.

LAMPIRAN 13

SURAT –SURAT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: http://fip.uny.ac.id



Certificate No. QSC 00687

Nomor : 894 / UN 34.11/PL / 2013

11 Februari 2013

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Observasi

Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri Kotagede 5
Jl. Kemasan no. 5 Yogyakarta

Bersama ini diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, maka mahasiswa sbb :

Nama : Ria Fita Lestari
NIM : 09108244017
Sem/Jurusan/Prodi : VIII / PPSD / S1 – PGSD

Diwajibkan melaksanakan kegiatan uji instrumen tentang: **Uji Instrumen tentang Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede 5 tahun Ajaran 2012/2013** untuk memenuhi tugas mata kuliah **Skripsi** dengan dosen pembimbing **A.M Yusuf, M.Pd dan Sekar Purbarini K, M.Pd.**

Sehubungan dengan itu perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan kegiatan uji instrumen pada instansi / lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik serta terkabulnya permohonan ini diucapkan terima kasih.

a.p. Dekan
Kabag Tata Usaha
Thohar Syaedi, M.Pd
NIP : 19570720 198403 1 001

Tembusan :
Kajur PPSD



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Colombo No.1, Yogyakarta 55281, Telp./Fax.(0274) 540611;

Dekan Telp. (0274) 520094 Telp.(0274) 586168 Psw. 417

E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: http://fip.uny.ac.id



Certificate No. QSC 00687

Nomor: 22-18 / UN 34.11/ PL / 2013

09 April 2013

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Uji Instrumen Angket Penelitian

Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri Kotagede 1

Jl. Kemasan No. 49 Kotagede Yogyakarta

Bersama ini diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, maka mahasiswa sbb :

Nama : Ria Fita Lestari

NIM : 09108244017

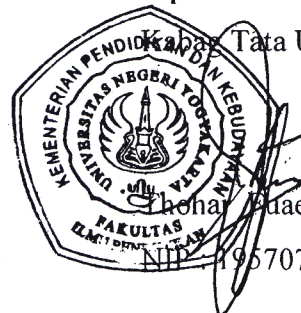
Sem/Jurusan/Prodi : VIII / PPSD / S1-PGSD

Diwajibkan melaksanakan kegiatan uji instrumen data tentang: **Uji Instrumen Angket Penelitian Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Negeri Kotagede** untuk memenuhi tugas mata kuliah: **Skripsi** dengan dosen pembimbing: **Hidayati, M.Hum.** Sehubungan dengan itu perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan kegiatan uji instrumen pada instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik serta terkabulnya permohonan ini diucapkan terima kasih..

a.p. Dekan

Kapal Tata Usaha



Sholahudin, M.Pd

NIDN 19570720 198403 1 001

Tembusan :

Kajur PPSD



DINAS PENDIDIKAN PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
SEKOLAH DASAR NEGERI KOTAGEDE 1
Terakreditasi "A"

Alamat : Jalan Kemasan No. 49 Yogyakarta Kode Pos 55173 Telephon 0274-376130
e-mail : sdnkotagede_1@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN UJI INSTRUMEN
Nomor : 421/033

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN Kotagede 1, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : RIA FITA LESTARI
NIM : 0910824417
TTL : Magelang, 18 Juni 1990

Benar-benar telah melakukan uji instrumen dengan menggunakan angket dan soal di kelas IV SDN Kotagede 1

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat menjadi keterangan bagi semua pihak yang berkepentingan, serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Kepala Sekolah



KARTANA, S.Ag.

NIP. 19601126 198202 1 005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094

Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)

E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00687

No. : 1153 /UN34.11/PL/2013

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Setda Provinsi DIY

Kepatihan Danurejan

Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Ria Fita Lestari
NIM : 09108244017
Prodi/Jurusan : PGSD /PPSD
Alamat : Mejing, Tegalsari, Candimulyo, Magelang, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Kotagede 5 Yogyakarta
Subyek : Siswa kelas IV SD N Kotagede 5 Yogyakarta
Obyek : Media Kartu Bergambar
Waktu : Februari-April 2013
Judul : Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SD N Kota Gede 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Februari 2013

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 0017

Tembusan Yth:

- 1.Rektor (sebagai laporan)
 - 2.Wakil Dekan I FIP
 - 3.Ketua Jurusan PPSD FIP
 - 4.Kabag TU
 - 5.Kasubbag Pendidikan FIP
 - 6.Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kependidikan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/1458/V/2/2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 1153/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 18 Februari 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : RIA FITA LESTARI NIP/NIM : 09108244017
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta.
Judul : PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS IV SD N KOTAGEDE 5 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013
Lokasi : SD N KOTAGEDE 5 YOGYAKARTA Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA
Waktu : 19 Februari 2013 s/d 19 Mei 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

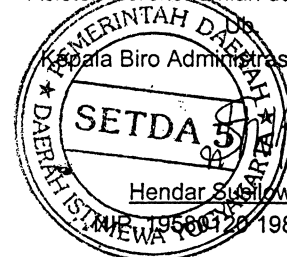
Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 19 Februari 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
5. Yang Bersangkutan

**DINAS PERIZINAN**

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682

EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/0460

1141/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/1458/V/2/2013 Tanggal : 19/02/2013
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : RIA FITA LESTARI NO MHS / NIM : 09108244017
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : A. M Yusuf, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS IV SD N KOTAGEDE 5 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 19/02/2013 Sampai 19/05/2013
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

RIA FITA LESTARI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 19-2-2013

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

**Tembusan Kepada :**

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta
5. Ybs.

LAMPIRAN 14

LEMBAR SOAL

OTENTIK

ALDI
41

Mata Pelajaran : IPS
Sekolah : SD N Kotagede 5 Yogyakarta
Kelas : IV
Waktu : 30 menit

A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!

B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang
Telah tersedia!

1. Di daerah perkotaan tersedia bermacam-macam pekerjaan. Kota menjadi pusat perekonomian dan pemerintahan. Jenis pekerjaan yang ada di kawasan Kotagede

- | | |
|----------------------|---------------|
| a. supir taksi | c. nelayan |
| b. petani | d. buruh tani |

2. Para pengrajin perak di kawasan Kotagede yang sedang membuat kerajinan perak termasuk dalam kegiatan ekonomi.....

- | | |
|------------------------|---------------|
| a. konsumsi | c. distribusi |
| b. produksi | d. pembeli |

3. yang termasuk aktifitas ekonomi di dataran rendah seperti daerah Bantul adalah.....

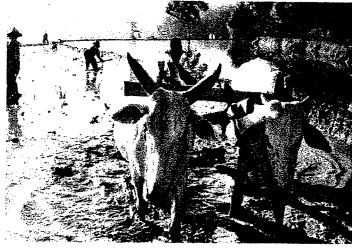
- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| a. petani palawija | c. nelayan |
| b. petani teh | d. petani buah-buahan |

4. Di daerah Kotagede banyak berdiri toko-toko yang menjual hasil dari kerajinan perak seperti cincin, kalung dan hiasan-hiasan yang terbuat dari perak lainnya, banyak pembeli yang membelinya, banyak turis asing yang tertarik untuk membeli juga, kegiatan yang dilakukan oleh toko-toko perak kepada pembeli disebut.....

- | | |
|-------------|--------------------------|
| a. konsumsi | c. produksi |
| b. pembeli | d. distribusi |

5. Penduduk kota biasanya lebih padat daripada penduduk desa. Penduduk kota umumnya bersifat campuran antara penduduk asli dengan warga pendatang, bahkan juga dengan warga negara asing, hal tersebut menyebabkan kegiatan ekonomi di wilayah kota menjadi beraneka ragam, berikut contoh dari pekerjaan sebagai karyawan swasta di wilayah Kotagede adalah.....
- a. guru
 - b. pedagang
 - c. pemilik toko
 - ~~d. karyawan di toko perak~~
6. Sungai dapat dimanfaatkan oleh petani untuk hal berikut ini,
- ~~a. mengairi sawah~~
 - b. pembangkit listrik tenaga uap
 - c. . memelihara ikan
 - d. sarana olahraga air
7. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang nelayan ketika menangkap ikan dipantai ndepok adalah di
- a. darat
 - ~~b. laut~~
 - c. udara
 - d. pegunungan
8. Kegiatan ekonomi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup, ada tiga jenis kebutuhan yaitu.....
- a. Primer, pangan, tersier
 - b. Primer, sekunder, papan
 - c. sandang, pangan, papan
 - ~~d. primer, sekunder, tersier~~
9. Di kawasan pantai Baron banyak warga setempat membuat kerajinan yang berasal dari kerang, karang, dan lain-lain, aktifitas tersebut termasuk dalam kegiatan ekonomi...
- a. konsumsi
 - ~~b. produksi~~
 - c. distribusi
 - d. pembeli
10. Pak Bejo dan keluarganya sedang berlibur ke pantai Depok kemudian pak Bejo berkunjung ke tempat penjualan ikan atau disingkat TPI, pak Bejo membeli 2kg cumi, 1 kg udang, dan 2kg ikan cakalang. Kegiatan ekonomi apa yang dilakukan pak Bejo?
- a. produksi
 - b. distribusi
 - ~~c. konsumsi~~
 - d. penjual

11.



Pernahkah kamu melihat hal seperti gambar disamping di daerah mu? siapakah yang melakukan pekerjaan seperti gambar disamping?

- a. wiraswasta
- b. konsultan hukum
- c. pegawai pabrik
- ~~d. petani~~

12. Sumber daya yang dihasilkan di daerah pantai Kwaru adalah.....

- a. jagung
- b. padi
- ~~c. ikan laut~~
- d. kopi

13. Daerah Kotagede termasuk dalam daerah dataran rendah, berikut yang termasuk hasil pertanian dikasan dataran rendah yaitu.....

- a. padi, sayuran, buah-buahan
- ~~b. padi, jagung, palawija~~
- c. jagung, teh, kopi
- c. sayuran, buah-buahan, kopi

14. Bertani di sawah dengan menanam padi adalah salah satu aktifitas ekonomi di daerah.....

- ~~a. dataran rendah~~
- b. dataran tinggi
- c. pegunungan
- d. rawa

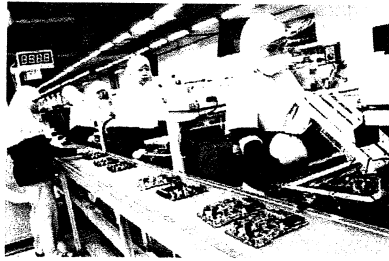
15. Pernahkah kamu berjalan-jalan ke daerah persawahan di daerah Kotagede? tanaman apa sajakah yang ditanam di daerah persawahan di Kotagede?

- ~~a. padi, palawija~~
- b. jati, singkong
- c. melon, bunga
- d. sayuran, buah-buahan

16. Berikut adalah aktivitas ekonomi yang ada di wilayah Kotagede yang berhubungan dengan jasa *kecuali*.....

- ~~a. supir~~
- b. petani
- c. tukang cukur
- d. penjahit

17.



Di wilayah Yogyakarta ada sebuah pabrik gula Madukismo, gambar di samping contoh dari salah satu kegiatan dipabrik gula madukismo kegiatan ekonomi sebagai apakah gambar disamping.....

- ☒ a. buruh pabrik
- b. guru

- c. petani
- d. nelayan

18. Petani cengkeh adalah aktifitas ekonomi yang terjadi dikawasan

- a. dataran rendah
- b. pantai

- ☒ c. dataran tinggi
- d. daerah perkotaan

19. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencari penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut

- a. kegiatan produksi

- c. kegiatan distribusi

- ☒ b. kegiatan ekonomi

- d. kegiatan konsumsi

20. Di daerah gunung kidul yang berhawa sejuk pak Budi bermaksud untuk

mengolah lahanya yang kosong, awalnya pak Budi ingin menanam padi

namun di dataran tinggi airnya sulit dan sering mengalami kekeringan, ayo

bantu pak Budi mencari tanaman yang sesuai untuk daerah dataran tinggi,

tanaman apakah yang cocok untuk kawasan datarn tinggi?

- a. jagung, tomat, papaya

- b. Ketela, padi, sayuran

- ☒ c. jagung, padi, cengkeh

- d. cengkeh, buah-buahan, sayuran

LAMPIRAN 15

LEMBAR ANGKET

OTENTIK

INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA

Nama : ALDI	Materi : IPS
Kelas : 4	No absen : 4
Hari/ tanggal : Kamis 21	Waktu :

Petunjuk menjawab angket

1. Pengisian instrumen tidak mempengaruhi nilai belajarmu.
2. Berilah tanda cek (✓) pada jawaban yang kamu pilih.
Jawaban SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.
3. Jawablah sesuai dengan keyakinanmu.

No.	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari materi aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam yang ada di lingkunganya		✓		
2.	Saya selalu bertanya kepada guru apabila ada kesempatan	✓			
3.	Saya selalu belajar di rumah untuk mengulang materi yang disampaikan oleh guru		✓		
4.	Menurut saya IPS adalah matapelajaran yang menarik untuk dipelajari	✓			
5.	Saya ingin tahu cara penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS	✓			
6.	Setiap menggunakan media, saya mempelajari cara penggunaan media tersebut	✓			
7.	Saya menggunakan media IPS sebaik mungkin pada materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya		✓		
8.	Dengan pembelajaran menggunakan media saya merasa terbantu untuk memahami pelajaran IPS yang sedang berlangsung	✓			
9.	Saya siap menghadapi masalah sosial seperti pada materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya			✓	
10.	Saya selalu jujur dalam mengerjakan soal-soal materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya	✓			
11.	Saya tidak pernah bertanya kepada teman ketika mengerjakan soal ujian	✓			

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
12.	Saya dapat mengatasi kesulitan dalam pelajaran materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya dengan belajar	✓			
13.	IPS bukan mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari			✓	
14.	IPS adalah mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari	✓	✓		
15.	IPS adalah pelajaran yang menarik untuk dipelajari	✓			
16.	Saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru apabila guru menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran	✓			
17.	Permasalahan aktivitas ekonomi yang berhubungan dengan sumber daya alam di lingkungan sekitar akan lebih mudah dipahami bila dijelaskan dengan media		✓		
18.	Permasalahan pada materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya akan lebih mudah dipcahkan apabila dijelaskan menggunakan media	✓			
19.	Materi IPS tentang aktifitas ekonomi yang berhubungan dengan sumberdaya alam yang ada dilingkunganya akan lebih mudah saya ingat dan saya pahami apabila dijelaskan menggunakan media.		✓		
20.	Saya senang dengan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar karena merupakan hal yang baru bagi saya.	✓			
21.	Bagi saya hal-hal baru harus dicoba		✓		
22.	Permainan kartu adalah hal yang menyenangkan namun saya juga masih senang dengan permainan-permainan edukasi yang terdahulu seperti dakon dan lain-lain.				✓
23.	Saya suka dengan permainan kartu bergambar	✓			
24.	Saya mempunyai kebiasaan yang baik	✓			
25.	Saya berusaha meninggalkan kebiasaan lama yang tidak baik		✓		

LAMPIRAN 16

LEMBAR VALIDATOR

LEMBAR PERNYATAAN VALIDATOR

Dengan ini Saya:

Nama : Agung Hastomo, M.Pd

NIP : 19800811 200604 1 002

Instansi : FIP UNY

Sebagai validator angket atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Ria Fita Lestari

NIM : 09108244017

Program study: S1 PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian skala minat belajar IPS yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas:

- ☒ a. Layak digunakan
- b. Revisi
- c. Tidak layak

Untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “pengaruh media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kotagede 5”

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, Februari 2013

Validator

Agung Hastomo, M.Pd

NIP.19800811 200604 1 002

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN
MEDIA KARTU BERGAMBAR ASPEK TAMPILAN

Aspek	No Butir	Indikator
Segi Fisik	1.	Jenis kertas yang digunakan
	2.	Ukuran sisi kartu bergambar
	3.	Ukuran huruf yang digunakan dalam kartu bergambar
	4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media kartu bergambar
	5.	Keawetan atau ketahanan kartu bergambar
Segi Pemanfaatan	6.	Kartu bergambar jika digunakan untuk anak SD kelas IV
	7.	Kartu bergambar, jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan dan dipindahkan)
Segi Warna	8.	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak
	9.	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak SD kelas IV
	10.	Komposisi warna yang digunakan dalam media
Segi Ilustrasi (gambar)	11.	Kesesuaian gambar dengan materi
	12.	Kesesuaian proporsi gambar
	13.	Kejelasan gambar (ketajaman)

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

a. Media

Nama : Kartu Bergambar
Sasaran : Siswa SD Kelas IV

b. Identitas

Nama : Deni Hardianto, M.Pd
Jenis Kelamin : L
Pekerjaan : Dosen

c. Prosedur Penilaian Instrumen

1. Isilah dengan tanda (√) pada kolom yang Anda anggap paling sesuai antara aspek penilaian dengan media yang ada.

2. Keterangan pada penilaian:

L : Layak
CL : Cukup Layak
TL : Tidak Layak

d. Penilaian

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia di bawah ini

No.	Aspek Penilaian	Penilaian			Keterangan
		L	CL	TL	
1.	Jenis kertas yang digunakan		✓		
2.	Ukuran sisi kartu bergambar 6 X 12cm	✓			
3.	Ukuran huruf yang digunakan dalam kartu bergambar		✓		
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media kartu bergambar		✓		
5.	Keawetan atau ketahanan kartu bergambar		✓		
6.	Kartu bergambar jika digunakan untuk anak SD kelas IV		✓		

No.	Aspek Penilaian	Penilaian			Keterangan
		L	CL	TL	
7.	Kartu bergambar, jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan dan dipindahkan)	✓			
8.	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak		✓		
9.	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak SD kelas IV		✓		
10.	Komposisi warna yang digunakan dalam media		✓		
11.	Kesesuaian gambar dengan materi		✓		
12.	Kesesuaian proporsi gambar		✓		
13.	Kejelasan gambar (ketajaman)		✓		

Catatan/Komentar:

..... *Akhiran permanen di pergelas dan*
 *di buat yang baik*

Kesimpulan

Media sederhana kartu bergambar:

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
- Tidak layak

Yogyakarta,.....2013

Validator



Deni Hardianto, M.Pd

NIP. 19810605 200501 1 003